

VU Research Portal

Mediapolis. Populaire cultuur en de stad

Schuilenburg, M.B.; de Jong, A.

2006

[Link to publication in VU Research Portal](#)

citation for published version (APA)

Schuilenburg, M. B., & de Jong, A. (2006). *Mediapolis. Populaire cultuur en de stad*. 010 Publishers.
http://www.010publishers.nl/index_ie.htm

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

E-mail address:

vuresearchportal.ub@vu.nl

MEDIAPOLIS

MEDIAPOLIS

Populaire cultuur en de stad

Alex de Jong
Marc Schuilenburg

Uitgeverij 010, Rotterdam 2006

Dit boek werd mede mogelijk gemaakt door financiële bijdragen van
het Fonds voor Beeldende Kunsten, Vormgeving en Bouwkunst
en het Stimuleringsfonds voor Architectuur.

Leescomité: prof. ir. F.L.H. Alkemade, dr. R.A. de Brabander en dr. J.F.F. Raessens

Tekstredactie: Hanneke de Man

Vertaling uit het Nederlands: George Hall

Ontwerp: Simon Davies, Rotterdam

3D omslag illustratie: Jeroen Beltman

Druk: Die Keure, Brugge

© 2006 de auteurs en Uitgeverij 010, Rotterdam **www.010publishers.nl**

ISBN 978-90-6450-633-8

Een Engelse editie van dit boek verscheen onder de titel
Mediapolis. Popular Culture and the City (ISBN 978-90-6450-628-4)

Inhoud

INLEIDING 9

[V

- Een popfilosofie van de polis 11
- Dropping science 13
- Waar komen die steden toch vandaan? 15

DEEL EEN

Virtuele Stedelijkheid 17

HOOFDSTUK 1

DE MILITARISERING VAN HET LEVEN 19

- Empower yourself, defend freedom 20
 - Welkom in de Battlezone 23
 - Spelen met dodelijke precisie 25
 - Van staats- naar stadsgevaarlijk 27
 - Een nieuwe game-discipline 30
 - Speel te lang en je gaat dingen zien 32
- Geen scholen, maar nieuwe gevangenissen 35
 - We doden volgens strikte regels 37

Inhoud

Game over: nog twee levens	39
De architectuur van controle freaks	42

HOOFDSTUK 2

DE ARCHITECTUUR VAN DE URBAN CONTAINER 45

Matroesjka-architectuur: steden in een stad	47
De multinationalisering van de ruimte	51
Outsiders en insiders	53
De E-City: Hawaïaanse stranden, klassieke parken en Griekse architectuur	55
Een controle van wieg tot graf	57

HOOFDSTUK 3

VI]

HET FAILLIET VAN DE STRAAT 59

De wereld van Hikikomori: 'Ma, waar blijft mijn eten?'	61
Hoe openbare ruimte verzet wordt	64
Jamming of Blocking?	65
Virtualiteit is dat wat terugslaat	66
Een stenenregen van pixels	68
Overall zijn zelfmoordaanslagen	71
Bevrijdings- en vrijheidspraktijken	73

DEEL TWEE

Sonische Stedelijkheid 77

HOOFDSTUK 1

DE AUDIO-HALLUCINAIRE SFEREN VAN DE STAD 79

De ontkoppeling van Archigram	80
Detroit: over de naald en de stad	83

Inhoud

Put your hands up 4 Detroit, it's a lovely city	85
'Your place or mine?'	88
Urban: een nieuwe ruimtelijkheid?	90
De intermediale ruimte van een Urban Empire	93
Wat heb jij vandaag gebouwd?	95

HOOFDSTUK 2

SAMPLADELISCHE RUIMTELIJKHEDEN 97

Hoe geluid een ruimtelijke dimensie krijgt	99
Het regisseren van geluid	101
Een migratie naar de toekomst	103
De sampling van een sonische ruimte	106
'This town's a different town today' (AM)	108
De verleiding van een sampladelische ruimtelijkheid	109
Het stedelijk affect van grime	111
De architectuur van de lucht	112

[VII

DEEL DRIE

Nodale Stedelijkheid 115

HOOFDSTUK 1

VAN GENIUS TOT SCENIUS 117

Alleen op de wereld	118
En nu op de cover: Architecten!	120
De tragische dood van Miner Willy	121
De revolutie van Star Wars Galaxies	122
De 'survival of the MOD-est'	124
Het is een Wiki'd World	127
De 'empowerment' van creativiteit	129
En plots is daar het netwerk	131
De slimme massa	133
De scenius: meer is meer	135

Inhoud

HOOFDSTUK 2

DE STAD IN EEN OVERSTROOMDE WERELD 137

Wat hebben we toch met metaforen? 138

De stad in een laptop 141

Pop-Up steden 144

Het actuele van nodale stedelijkheid 152

Weg van iedere toekomst 154

POSTSCRIPTUM 159

Noten 162

Literatuur 173

Index 182

Illustraties 193

Inleiding

De bodem van de schatkist is in zicht en de problemen stapelen zich op. De financiële experts hebben nog zo gewaarschuwd. Grote geldsommen lenen tegen te hoge rente, dat moet verkeerd aflopen. Maar de stad en haar inwoners laten ons geen andere keuze. De schulden kunnen alleen worden betaald als de stad blijft groeien. En nieuwe inwoners komen pas als er voorzieningen zijn als elektriciteit, water, snelwegen en voldoende openbaar vervoer. Bovendien zit men niet te wachten op een plotselinge verhoging van de gemeentebelastingen. Waar bemoeien die financiële muggenzifters zich eigenlijk mee? Realiseren ze zich wel dat wie niet investeert, achterblijft in de vaart der volkeren? Alleen met uitgekiende groeiscenario's, inventiviteit, de nodige durf, deskundig personeel en veel geluk ontstaat de humuslaag van waaruit de stad kan groeien. Imposante bruggen en parken, oogverblindende wolkenkrabbers en indrukwekkende musea, dat is wat we willen. Onze adviseurs kunnen beter met plannen komen om de benodigde inkomsten te genereren. Eigenlijk is het misgegaan met de aanleg van de nieuwe zeehaven. En helemaal, toen we tot de ontdekking kwamen dat het in het heuvelachtige landschap nauwelijks mogelijk is om wegen en spoorverbindingen aan te leggen naar de haven. Nu hebben we een prachtige zeehaven, maar zonder achterland. Er is een honkbalstadion met een capaciteit voor 80.000 fans. Helaas ligt het stadion in een achterbuurt waar criminaliteit de favoriete volkssport is. Wees toch eerlijk! Brandweerkazernes, politiebureaus en ziekenhuizen halen het toch niet bij wolkenkrabbers en de moderne arena's van de

topsport? De verloederding van de openbare ruimte en het gebruik van gemeenschapsgeld voor kapitaalvernietigende megaprojecten hebben de stad tot een spookstad gemaakt. De mensen trekken massaal weg, ze verhuizen naar andere steden. Het faillissement van de stad lijkt onvermijdelijk. Snel zullen we onze baan als burgemeester verliezen.

Gelukkig blijven de hierboven beschreven gebeurtenissen beperkt tot de pixels op het beeldscherm van onze computers. Het drama maakt deel uit van de game *SimCity 4* van Electronic Arts (2003). De uitgangspunten van de moderne stedenbouw zijn algoritmes geworden in een spel dat een Faustiaans gevoel oproept bij de spelers. Want, hoewel de bevoegdheden om de stad ingrijpend te veranderen in dit spel verder gaan dan die van onze collega's in New York en Berlijn, toch raken de activiteiten in de virtuele omgeving van *SimCity* onmiskenbaar aan de gebeurtenissen in de fysieke ruimte. En zo kruipen we in de huid van stedenplanners en architecten als Baron Haussmann en Le Corbusier. We maken mee wat stadsbouwmeester Robert Moses moet hebben gevoeld toen hij na 1930 in New York de zogenaamde *parkways* aanlegde en er ten faveure van een nieuwe metropool verschillende woonwijken moesten worden weggevaagd. Zijn motto luidde: *'Wie in een overvolle metropool iets wil bereiken, heeft een vleesbijl nodig.'*¹

We worden omringd door de geluiden en beelden van de popcultuur. Populaire media houden de wereld in een stevige greep, de virtuele verbeelding van de stad is daarvan één uitingvorm. De uit India afkomstige antropoloog Arjun Appadurai spreekt in dit verband over mediascapes. Mediascapes verwijzen zowel naar de zeer uiteenlopende media (kranten, televisie, internet, films, etc.) die deze informatie produceren, verspreiden en verwerken, als naar de kracht van de beelden die zij creëren.² Kijken we alleen maar naar de games op het internet, dan is glashelder hoe groot de invloed is van de populaire cultuur. Rond de zes miljoen mensen betalen contributie voor de toegang tot de parallelle werelden van online games als *Lineage II* (NCsoft, 2004) en *World of Warcraft* (Electronic Arts, 1994).³ In deze synthetische omgevingen is de verbeelding een collectief en sociaal gebeuren. Elfen, draken en sinistere alter ego's strijden om een plek in de wereld van Azeroth. Magische zwaarden worden hier gestolen. Men doodt spelers om goud te verdienen en daarmee items als kleding en wapens te kopen, die nodig zijn om te overleven. Is de verbeelding eenmaal aan de macht, dan biedt ze niet alleen een ontsnapping uit de dagelijkse sleur, maar fungeert vooral ook als

krachtige brandstof voor nieuwe vormen van gemeenschappelijke actie. Virtuele karakters trouwen on- en offline met elkaar, 'echte' mensen verdienen een maandinkomen met de verkoop van virtuele objecten en spelers blijken de architect te zijn van de digitale omgevingen waarin ze dagelijks vele uren rondhangen. Is het nog nodig te stellen dat populaire cultuur veel meer is dan triviaal of plat vermaak? Net als in het 'normale' leven gelden ook in de mediascapes bijzondere vormen van sociaal verkeer, bestaan er collectieve gedragscodes, bloeien krachtige economieën en is er een mengeling van regulering en onderlinge conflictbeslechting.

EEN POPFILOSOFIE VAN DE POLIS

De uitingen van de populaire cultuur passen in een elektronische globalisering, die de Duitse filosoof Peter Sloterdijk ziet als de derde fase in het globaliseringsproces. Sloterdijk spreekt in zijn studie *Sferen* over een meervoudige globalisering. Deze ving aan in de Griekse tijd met het in kaart brengen van de kosmos, nam een territoriale wending met het vertrek van Columbus in 1492 naar de Verenigde Staten en krijgt nu vorm in een digitale globalisering. Dit laatste proces houdt voor veel mensen een magische belofte in. De socioloog Vincent Mosco waarschuwt dan ook dat de verwachtingen over nieuwe media als het internet steeds tot dezelfde mythen leiden.⁴ De introductie van een medium roept een fase van euforie op, een lofzang op de ongekende mogelijkheden die deze technologie voor de wereld in petto heeft. Die belofte maakt geen enkel medium waar. Toch kan een analyse van de invloed van populaire cultuur niet om de rol van technologie heen.

[11

Sinds enkele jaren is de technologie van de game een integraal onderdeel geworden van verschillende praktijken. Zo wordt ze door een nieuwe generatie planners en stedenbouwkundigen gebruikt voor de coördinatie en planning van grootschalige stedelijke gebieden.⁵ Maar de socialisering van de technologie van de popcultuur blijft niet beperkt tot de planning van onze steden. Bekende games worden ook ingezet door militaire strijdkrachten van diverse landen om soldaten te trainen voor een 'echte' oorlog. De verbeelding van de populaire cultuur oefent een onuitwisbare en niet te onderschatten invloed uit op het leven van alledag. Die constatering is een goede aanleiding om onze fysieke omgeving vanuit een ander standpunt te bekijken. We nemen daarvoor de virtuele en sonische omgevingen van populaire media als games en

elektronische muziek als vertrekpunt. Hoe werkt die populaire cultuur door in de alledaagse werkelijkheid? Steeds meer games, waaronder bekende spellen als *America's Army* (U.S. Army, 2002) en *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 2005), spelen zich voor een belangrijk deel af in een stedelijke omgeving. In die context leren spelers in groepsverband te overleven, carrière te maken in de onderwereld, of te wonen in een buurt 'waar altijd leven in de brouwerij is en alles om je reputatie draait'. Maar leren we door het spelen van First Person Shooter-games ook beter om te gaan met de gevaren in de openbare ruimte van de fysieke stad? Daarnaast zijn er de klanken en ritmes van de popmuziek, die mensen wereldwijd verleiden om zich te groeperen rond allerlei muzikale stromingen met hun eigen codes, kleding en gebaren.

12] De benadering die populaire media gebruikt als materiaal om de contouren van onze dagelijkse omgeving te analyseren, noemen we een popfilosofie. Deze filosofie opent een speelse ruimte binnen de marges van de voornamelijk academisch getinte duidingen van de stad. In *Mediapolis* gebeurt dat door te kijken naar de verbeelding van de stedelijke ruimte in de popcultuur. Hoe ziet de stedelijke werkelijkheid eruit in virtuele en sonische omgevingen en op welke manier werkt dit door in onze fysieke realiteit? De verbeelding van de stedelijke ruimte in populaire media levert veel aansprekende voorbeelden op. Wie is niet bekend met Steven Spielbergs uitleg van de cyberstad in de film *Minority Report* (2002)? Drie jaar voordat Spielberg met de productie van deze film begon, nodigde hij zestien specialisten uit, onder wie de auteur van *City of Bits* William Mitchell en stadstheoreticus Peter Calthorpe, om na te denken over de toekomst van de stad. De film toont onmiskenbaar aan dat de populaire cultuur in de afgelopen decennia steeds complexere beelden, informatie en interpretaties biedt van allerlei maatschappelijke ontwikkelingen. Zo vormt de film het bewijs dat ook een populair medium kan functioneren als informatiedrager van onze cultuur. Maar welk stadsleven speelt zich af in de ruimtelijkheden van de popcultuur? Welke regels en voorschriften gelden daar en welke straffen worden opgelegd bij overtreding van die regels?

Teneinde deze vragen te beantwoorden, sluiten we in *Mediapolis* aan bij de verschillende betekenissen van het woord *polis*. Naast de territoriale bepaaldheid van de stad en haar omgeving, impliceert het begrip ook een religieuze en politieke eenheid (*omonoia* [Gr.], *concordia* [Lat]). De *polis* belichaamt zo de leefruimte van een groep mensen die met elkaar verbonden zijn door hun afkomst, geloof en politieke over-

tuigingen. Maar wat is de betekenis van de *polis* in een wereld die bezet is door de beelden en informatie van de populaire cultuur, een wereld waarin de stad een steeds belangrijker rol speelt?

DROPPING SCIENCE

Iedere dag kijken we naar films, spelen we games en luisteren we naar popmuziek. Niet alleen vormen deze een graadmeter voor de betekenis en waarde van actuele gebeurtenissen, ze laten een voortdurende beweging zien tussen verschillende dimensies, bijvoorbeeld van het virtuele naar het reële en van het reële naar het virtuele. Dit boek haakt hierop in door de populaire cultuur te gebruiken als een springplank voor het denken over de veranderingen die zich in onze omgeving voltrekken. In het eerste deel – *Virtuele Stedelijkheid* – wordt aangetoond dat de strijd om de openbare ruimte wordt gevoerd in een gebied dat is ingebed in de virtualiteit. Dit gegeven biedt creatieve mogelijkheden, maar kan ook repressieve gevolgen hebben. Kijken we naar de huidige veiligheidscultuur, dan is er sprake van een toenemende militarisering van de openbare ruimte. Over de stad is een militair controle-net uitgeworpen, waarvan de mazen steeds kleiner worden. Dit leidt zowel tot een andere ervaring van de eigen identiteit als tot de installatie van een specifiek regime van regels en straffen. Bekende oorlogsspellen als *America's Army* en *Full Spectrum Warrior* (THQ, 2004), die wereldwijd worden gespeeld, geven deze radicale veranderingen beter weer dan de laatste politierapporten of wetenschappelijke boeken. Uit die games blijkt hoe de militarisering van het leven de belangrijkste inzet is geworden van een cultuur die gericht is op veiligheid. Aan de hand van diezelfde oorlogsgames wordt beschreven hoe architectuur en openbare ruimte zich manifesteren in een maatschappij, die zich sinds de jaren 1970 transformeert van een samenleving waarin alles draaide om discipline, in één waarin controle het kernwoord is. In een cultuur van controle zijn de gescheiden ruimten van de instellingen uit de disciplinaire maatschappij samengebracht in grootschalige complexen, waarin maatschappelijke functies als winkelen, wonen, werk en onderwijs zijn gecombineerd. De wortels van deze architectuur liggen zowel in de *company town* van het industriële tijdperk als in de *compound* van internationaal opererende ondernemingen. In zijn meest actuele vorm manifesteert deze architectuur zich in Aziatische steden als

Hongkong, Sjanghai en Beijing, waar op infrastructurele knooppunten *Urban Containers* verrijzen. Aan de hand van Arabische oorlogsgames gaat het eerste deel van *Mediapolis* tenslotte in op nieuwe vormen van verzet. De notie van verzet wordt altijd in verband gebracht met activiteiten op straat. Maar Arabische games blijken niet alleen te gaan over een vijandbeeld, ze geven de spelers ook een gemeenschappelijke identiteit doordat deze in een virtuele ruimte in opstand kunnen komen tegen de overheersing van Israël en de Verenigde Staten.

In het tweede deel – *Sonische Stedelijkheid* – stellen we vast dat men verschillende ruimtelijkheden moet onderscheiden om het proces van verstedelijking werkelijk te begrijpen. Daarom introduceren we het sonische denken in het vertoog over de stad. Sinds we er ten onrechte van doordrongen zijn dat weldenkende mensen eerst kijken en dan pas luisteren, wordt geluid steeds vaker als een bron van overlast of herrie beschouwd. Het gedachtegoed van de Duitse filosoof Peter Sloterdijk biedt aanknopingspunten voor een positieve benadering van geluid. Geluid creëert omvangrijke binnenruimten, die niet onmiddellijk en voor altijd zijn vastgelegd. De elektronische dansmuziek techno uit Detroit en de mediagenieke jeugdcultuur Urban laten zien dat onze fysieke omgeving kan verdampen in een audiovisuele bol van betekenissen. In deze vluchtige toestand kan de stad onaangekondigd en op onverwachte wijze worden geactualiseerd. In het creëren van een sonische ruimtelijkheid bewijst de populaire muziek dat geluid ook een politieke betekenis heeft, dat wil zeggen zich bezighoudt met de vormgeving van het leven. Een sonische ruimtelijkheid omvat zowel de ruimtelijke als de sociale processen die met geluid samenhangen. Mensen staan in een sonische ruimtelijkheid wereldwijd met elkaar in verbinding en knopen sociale relaties en contacten aan. Daarom wordt de techniek van sampling hier in verband gebracht met een vluchtlijn of een 'weg van hier' voor verspreid levende gemeenschappen die zich verzamelen rond de geluiden en de beatsnelheden van verschillende muziekstijlen.

In het derde deel – *Nodale Stedelijkheid* – keren we terug naar de virtuele wereld om vanuit die omgeving een radicaal-democratische vorm van productieve coöperatie te beschrijven. Wat gebeurt er als niet de voortbrengselen van de geniale eenling, maar juist die van 'velen' tot uitgangspunt wordt genomen? Met de introductie van het begrip 'scenius' worden in dit laatste deel de mogelijkheden beschreven om een virtuele omgeving vorm te geven met behulp van een interactieve strategie van 'velen-tot-velen'. Een van de belangrijkste kenmerken van de

scenius is de wisselwerking tussen initiatiefnemers, fans en gebruikers, die zich verzamelen rond een gedeelde interesse of een specifiek doel. De interactie tussen deze drie partijen is de drijvende kracht achter dit unieke model. Kan de scenius ook worden ingezet bij de vormgeving van de fysieke omgeving van de stad, bij gebouwen, straten en pleinen?

Om de complexiteit van de stedelijke ruimte te ontrafelen en een beter begrip te krijgen van de diversiteit aan ideeën in de popcultuur, sluiten we *Mediapolis* af met de beschrijving van vier op elkaar inwerkende processen die de stedelijke ruimte doorkruisen: virtualiteit, interactiviteit, connectiviteit en multimedialiteit. De vorm waarin het geheel van deze processen gestalte krijgt, noemen we nodale stedelijkheid. Nodale stedelijkheid is de naam voor een pulserend stedelijk leven, dat niet meer gedefinieerd kan worden in louter fysieke termen. Dit wil zeggen dat de geografische ruimte van de stad moet worden opgevat als een open veld of een mediale infrastructuur, die zich voortdurend kan actualiseren.

[15

WAAR KOMEN DIE STEDEN TOCH VANDAAN?

Het bestuderen van populaire media biedt een perfect excuus om rond te zwerven in nieuwe werelden, beelden, muziek en 'grote verhalen'. Wat is leuker dan een weekend door te brengen in *Liberty City* in *Grand Theft Auto* of te dansen op de laatste sounds uit Londen? Toch wil dit boek geen poging zijn om bekende theorieën over onze omgeving voor een breed publiek toegankelijk te maken door ze te illustreren met aansprekende voorbeelden uit de populaire cultuur. De achterliggende gedachte van *Mediapolis* is dat de omgevingen van populaire media, waarin technische, culturele en economische veranderingen op een unieke manier samenkomen, een invalshoek bieden om onze leefomgeving anders te benaderen. De informatie, ideeën en opinies van de popcultuur zijn verbonden met de actualiteit, met de vraag naar onze culturele en politieke situatie. We willen begrijpen wat er in die virtuele en sonische omgevingen gebeurt en als daarin andere concepten naar voren komen of afwijkende toekomsten worden getoond, dan kunnen we in ieder geval proberen die ideeën en vergezichten als gereedschap te gebruiken om na te denken over de dynamiek en potentie van onze directe omgeving. Daarom blijven de woorden van de Italiaanse futurist Antonio Sant'Elia in *Manifesto of Futurist Architecture* (1914) onverminderd actueel: 'Iedere generatie moet haar eigen stad bouwen.'

VIRTUELE STEDELIJKHEID

DEEL EEN

HOOFDSTUK 1

De militarisering van het leven

OP

4 juli 2002, acht maanden voordat de Verenigde Staten Irak zouden aanvallen, brengt het Amerikaanse leger, precies op Onafhankelijkheidsdag, een computerspel uit met de titel *America's Army: Operations*. Het spel, dat het leger meer dan 6.3 miljoen dollar heeft gekost, is een *first-person shooter*. Door middel van een speciaal daarvoor opgerichte internetsite wordt spelers over de hele wereld verteld dat ze de gewapende strijd van het Amerikaanse leger kunnen naspelen. Bijzonder is dat het spel niet in de winkel hoeft te worden gekocht. Iedereen kan *America's Army* spelen. Gratis! Het spel is te downloaden van de gelijknamige internetsite. In de eerste twee weken na de lancering loggen meer dan één miljoen mensen in op de server van het spel en inmiddels hebben meer dan vier miljoen spelers zich geregistreerd. Dagelijks wordt het spel door enkele honderdduizenden personen gespeeld. Door dit verpletterende succes heeft het Amerikaanse leger een eigen ontwikkelingsstudio opgezet, waar tientallen mensen werken aan de verbetering van *America's Army*. Het is niet voor niets dat het leger van de Verenigde Staten zich inlaat met de multiplayer- en joysticktechnologieën van games en spelcomputers. De strijd van zwaar bewapende militairen tegen vreemde troepen, drugscriminelen of gewapende terroristen is een favoriet onderwerp van veel gamers. Maar nog niet eerder kwam het voor dat de krijgsmacht van een nationale staat de ontwikkeling en de distributie van een spel voor eigen rekening neemt met

als doel soldaten te rekruteren en burgers inzicht én een virtuele rol te geven in 'de beste landmacht ter wereld'. Nu ontelbare jongeren dagelijks oorlog voeren op het internet wordt de vraag naar de rol van deze spellen voor onze verhouding tot de 'slechts schijnbaar bestaande' werkelijkheid van het virtuele, steeds relevanter. Trainen we ons met het spelen van games voor een bestaan in een omgeving waarin het steeds lastiger is om een onderscheid te maken tussen de virtuele en reële realiteit? Om te achterhalen hoe ons dagelijks leven wordt beïnvloed door die virtuele realiteit moeten we het verband tussen deze twee dimensies analyseren en nagaan in hoeverre er sprake is van een tegenstelling tussen de virtuele en de 'objectieve' werkelijkheid. Daarom richten we ons in het eerste deel van *Mediapolis* tot de mediascapes van oorlogspellen. Aan de hand van games brengen we in dit hoofdstuk langs drie lijnen in kaart hoe de virtuele realiteit doorwerkt in onze fysieke omgeving.

20] We gaan in op de vraag hoe de activiteiten van het spel zich verhouden tot het fysieke lichaam van de speler. Wordt de speler een militair, die zijn gedrag daardoor geheel laat bepalen? Anders gezegd, maakt het spel van de speler een militair subject, die zijn handelen vanuit een specifiek weten vormgeeft? Daarnaast onderzoeken we of de idee van de virtuele ruimte als een rechtsvrije ruimte of een amoreel universum wel juist is. Klopt het dat spelers zich niet te hoeven storen aan regels en voorschriften en kunnen zij zonder een vorm van zelfdiscipline bij ieder gevaar het vuur op elkaar openen? Kan het leven in de virtuele wereld van videogames functioneren zonder regels en straffen?

Tenslotte concentreren we ons op de architectonische setting van oorlogspellen. In plaats van heuvelachtige landschappen, tropische bossen of het uitgestrekte luchtruim is steeds vaker de stad het decor voor de gewapende gevechten. Drukbevolkte straten, onoverzichtelijke pleinen en torenhoge flats van steden als New York en Los Angeles vormen in populaire games de omgeving waarin de vuurgevechten plaatsvinden. Voor het eerst is het in de stad gevaarlijker dan daarbuiten. Op basis hiervan kijken we naar de invloed van de virtuele ruimte op het laatste vraagstuk, dat van de architectuur in onze fysieke omgeving.

EMPOWER YOURSELF, DEFEND FREEDOM¹

Om te laten zien hoe de virtuele activiteiten in oorlogspellen doorwerken op het 'ik' van de spelers, moet ook worden ingegaan op de bloeien-

de samenwerking tussen de games- en de militaire industrie. De hechte relatie tussen het militaire apparaat en de entertainmentindustrie wordt het militair-entertainmentcomplex genoemd.² Dit complex heeft langs verschillende lijnen vorm gekregen en is het resultaat van ontwikkelingen die hun oorsprong vinden in het begin van de negentiende eeuw. Inmiddels is het militair-entertainmentcomplex uitgegroeid tot één van de belangrijke thema's in onze cultuur. Zo is van iedere oorlog, of het nu de strijd tegen drugs betreft of het gevecht tegen terrorisme, wel een videogame gemaakt. Bovendien worden games in het leger gebruikt als simulatietraining voor soldaten. En ten slotte versmelten beelden van bestaande oorlogen met de *special effects* uit videogames tot een nieuw geheel.

Hoe moeten we de ontwikkeling die van oorlogen een game maakt, opvatten? De belevenissen van soldaten zijn bijzonder populair in de wereld van de videogames. De nieuwste militaire wapens, de gevaren die zich voordoen tijdens een missie van een groep elitesoldaten of het romantische gevoel van 'jongens onder elkaar' oefenen grote aantrekkingskracht uit op jonge spelers. *Tomahawk Missile* (Electro Sport, 1980), *Missile Command* (Atari, 1980), *Armor Attack* (Vectrex, 1982), *Top Gunner* (Konami, 1986) en *Top Gun* (Konami, 1987) zijn vroege voorbeelden van games, waarin de oorlog in de klassieke betekenis van gewapende strijd tussen twee of meer grootmachten, wordt gesimuleerd. De lijst van vergelijkbare spellen is nog veel langer. *Conflict: Desert Storm* (Gotham Games, 2002) speelt zich af tijdens de eerste Golfoorlog. De speler krijgt de leiding over een commandoteam van vier soldaten, dat de missies van de gelijknamige operatie uit 1991 moet uitvoeren. Om de bezetting van Koeweit tot een succesvol einde te brengen, beschikt iedere soldaat van het eliteteam over unieke vaardigheden. Hoe meer hij daarvan gebruikmaakt, hoe effectiever de eenheid in het spel opereert. Kort na het begin van de tweede Golfoorlog wordt *Conflict: Desert Storm II – Back To Baghdad* (Take-Two Interactive, 2003) op de markt gebracht. Inmiddels is de *Conflict*-serie uitgebreid met *Desert Sabre* (SCi, 2003), waarin de missies tijdens de Desert Shield campagne kunnen worden nagespeeld, en met *Missing Presumed Dead* (SCi, 2004), waarin een aantal soldaten achter de vijandelijke linies belandt tijdens het Amerikaanse offensief van 1968 in Vietnam.

Dat de oorlog een voortdurende bron van inspiratie is voor het uitbrengen van nieuwe games blijkt bovenal uit het door *Kuma Reality*

ontwikkelde actualiteitenspel *Kuma: War* (2004). De titel van het spel staat voor 'Real War News. Real War Games'. Het bedrijf dat de spellen maakt, stelt zich tot taak spelers 'het nieuws van de vorige week' na te laten spelen. Dat betekent dat de meest recente oorlogstaferelen van overal vandaan, van het internet kunnen worden gedownload in de vorm van een actiespel. Op deze wijze krijgen spelers uit de hele wereld de kans om deel te nemen aan de Amerikaanse klopjacht op de leden van Al Qaida in de Shah-i-Kot Vallei in Oost-Afghanistan. Maar zij kunnen ook de spanning voelen van een Amerikaanse soldaat, die op het punt staat de schuilplaats te betreden van de Iraakse president Saddam Hoessein om hem te overmeesteren. Naast recente gebeurtenissen als de gewelddadige dood van Abu Musab al-Zarqawi, de leider van het terreurnetwerk van Al Qaida in Irak, of de bloedige tafereelen in het centrum van de stad Fallujah deinst *Kuma: War* er evenmin voor terug om verder terug te gaan in de tijd. Zo zijn ook de militaire acties die de Amerikaanse presidentskandidaat van de verkiezingen uit 2002, John Kerry, een Silver Star medaille hebben opgeleverd, omgezet in een spel dat op de server van *Kuma: War* kan worden gespeeld. Met eigen ogen kan iedereen nu meemaken hoe heldhaftig Kerry is geweest in de oorlog in Vietnam.

Terwijl *Kuma: War* alleen bestaande oorlogshandelingen gebruikt als onderwerp voor games, gaan andere spellen nog een stap verder. In die games wordt de oorlog niet meer benaderd vanuit de traditionele betekenis, namelijk de uitoefening van staatsgeweld tegen een ander land door middel van een militaire macht, maar krijgt oorlogsvoering een actuelere invulling. De nieuwe oorlogen tegen de georganiseerde misdaad en het terrorisme vormen de achtergrond voor spellen als *Narc* (Midway Games, 2005), waarin de strijd van de Amerikaanse overheid tegen de drugshandel centraal staat. In de verschillende versies van het spel kan een speler de rol kiezen van de narcotica-agenten Jack Forzenski en Marcus Hill, die een bloedige oorlog voeren tegen het imperium van een machtig drugskartel. In het spel *Max Payne* (Rockstar Games, 2003) vecht de speler tegen de georganiseerde misdaad door zich als undercoveragent aan te sluiten bij de mafia. De oorlog tegen de maffia wordt voortgezet in *True Crime: Streets of L.A.* (Activision, 2004). Hierin moet de speler in de huid kruipen van Nick Kang en de straten van Los Angeles verdedigen tegen de terreur van de Chinese misdaadsyndicaten en de Russische mafia. En nu in *Counterstrike: Source* (Valve, 2004) ook de oorlog te-

gen het terrorisme in al zijn facetten centraal staat, kunnen we zonder meer stellen dat de spelindustrie het punt heeft bereikt waarop iedere oorlog in een videogame is veranderd.

WELKOM IN DE BATTLEZONE

De relatie tussen het leger en de spelletjesindustrie blijft niet beperkt tot videogames waarin de speler deel kan nemen aan de strijd tegen andere staten, wereldwijd opererende drugscriminelen, dictatoriale machtshebbers of wijd vertakte netwerken van terroristen. Juist omdat videogames er zo goed in slagen de werkelijkheid transparant weer te geven, worden ze ook ingezet als trainingsmateriaal voor soldaten en officieren. In deze simulaties van operationele acties krijgen soldaten het gevoel dat ze zich in de 'echte' werkelijkheid bevinden. De Sloveense filosoof Slavoj Žižek noemt dit de 'postmoderne' transparantie. De werking van de machine blijft verborgen achter het beeld van de interface om de ervaringen van de soldaten zo werkelijkheidsgetrouw mogelijk te maken. De digitale machinerie 'achter het beeldscherm' wordt daardoor volkomen ondoordringbaar en onzichtbaar.³ Omdat de grenzen tussen de 'echte' werkelijkheid, simulatie en training steeds verder vervagen, lost het medium van de spelcomputer als het ware op.

[23

Met dit punt zijn we terecht gekomen bij het tweede aspect in de samenwerking tussen de spelletjes- en de militaire industrie. Steeds vaker worden games ingezet bij de training van soldaten in het leger. Onderzoek zou uitwijzen dat mensen die goed zijn in het spelen van computerspellen, meer geconcentreerd blijven in wisselende situaties. Zijn gamers betere soldaten? Volgens Chris Chambers, assistent projectleider van het *America's Army's* project, beleven spelers de virtuele werkelijkheid van een game zeer intens: *'Er is een zeer hoog niveau van visuele scherpte bij gamers die verschilt van mensen die niet gamen. Gamers zijn goed in het focussen op specifieke zaken in een chaotische omgeving. Dit is een belangrijke vaardigheid in veel situaties van het Amerikaanse leger.'*⁴

Veel van de in videogames gebruikte technologie vindt haar oorsprong in militaire research. Zo is de technologie van de Game Boy gefinancierd door het Pentagon. En om de technologie van de Silicon Graphic's SGI, de 3d-graphics workstations waarop videospellen worden ontworpen, financieel haalbaar te maken, zijn deze in grote aantallen

aangekocht door militaire bedrijven als Boeing en Lockheed-Martin.⁵

De door het leger toegepaste methode om een spel te gebruiken als 'levensechte' simulatie van de oorlog teneinde deze in al haar details te kunnen bestuderen en te oefenen, vinden we al bijna tweehonderd jaar geleden in Baron von Reisswitz's analoge *Kriegsspiel* (1811). In deze maquette is het slagveld zeer precies nagebootst, de schaal van het landschap met heuvels, rivieren en bossen is zo nauwkeurig dat de generaals aan de hand van de afstand en de snelheid van hun divisies het tijdstip konden berekenen waarop de manschappen onder het bereik zouden komen van vijandelijk geweer- vuur. Voor het moment waarop games werkelijk een prominente rol beginnen te spelen in de training van het militaire personeel, moeten we echter naar de jaren tachtig van de vorige eeuw. *Battlezone* (Atari, 1980) is het eerste commerciële spel dat door het Amerikaanse leger werd gebruikt om zijn soldaten te trainen. In het spel van ontwerper Ed Rotberg bevindt de speler zich in een 3d-omgeving met als opvallendste detail een tot uitbarsting komende vulkaan. Wanneer de speler in zijn tank rijdt, krijgt hij door de veranderingen in het landschap de indruk dat het strijdtoneel steeds van decor verandert. Volgens Rotberg is een wisselende omgeving een absolute voorwaarde om de speler in het spel te betrekken: *'Met de voorhanden technologie was de echte uitdaging hoe we het spel eruit konden laten zien alsof het meer technologie in zich had dan we in werkelijkheid hadden. De vraag was altijd: Hoe kunnen we de speler betrekken? De vormgevingstalenten moesten vooral worden ingezet om tegemoet te komen aan die vraag.'*⁶ In het rotsachtige landschap van *Battlezone* kan het voertuig zich achter kleine objecten verschuilen tegen de schoten van andere tanks. De speler, die de tank bestuurt door gebruik te maken van twee joysticks, heeft slechts één wapen tot zijn beschikking: een groot kanon waarmee een vijandelijke tank met één schot kan worden vernietigd. De leiding van het Amerikaanse leger raakte zo onder de indruk van de mogelijkheden van het spel dat ze producent Atari verzocht om een tweede versie te maken. Deze gevechtssimulator had tot doel om de oog-hand coördinatie van de tankbestuurders te vergroten. In de aangepaste versie *Army Battlezone* kunnen Amerikaanse soldaten in een virtuele spelomgeving oefenen in schieten en het rijden in tanks.

Sinds het succes van *Army Battlezone* worden steeds meer games omgebouwd tot simulatie- en trainingsapparatuur voor het Amerikaanse leger. Ook de commerciële spellen *Delta Force* (NovaLogic,

1998), *Medal of Honor* (Electronic Arts, 1999), *Counterstrike* en *Operation Flashpoint* (Codemasters, 2001) zijn omgevormd tot trainings-simulaties voor de verschillende onderdelen van het Amerikaanse leger. Zo is in de jaren negentig het door id Software uitgebrachte spel *Doom* (1993) door het *Marine Corps Combat and Development Command* gemodificeerd tot de trainingsmodule *Marine Doom*. In *Marine Doom* leren elitesoldaten te handelen in teams van vier man. Volgens een woordvoerder van het *Marine Corps Modeling and Simulation Management Office* is het spel uitermate geschikt voor de training van een nieuwe generatie soldaten: *'Jongeren die bij de marinie komen, zijn opgegroeid met televisie, videogames en computers. Daarom dachten we: Hoe kunnen we ze opleiden, hoe kunnen we ze enthousiast maken en hoe kunnen we ervoor zorgen dat ze willen leren? Dit is perfect.'*⁷

Zo heeft de Amerikaanse defensie zich sinds de jaren 1980 tot de commerciële gamesindustrie gericht om simulaties te laten maken, die soldaten het gevoel geven hoe het is om in een 'echte' oorlog te opereren en zet het Amerikaans leger steeds vaker oorlogsspellen in voor de training van zijn soldaten. Soms beperkt deze training zich tot het schieten met geweren en het rijden in tanks, soms ook bieden de spellen grootschalige, virtuele omgevingen waarin verschillende oorlogshandelingen kunnen worden geoefend. Omdat de software van de games op allerlei manieren kan worden aangepast, maar ook omdat de ervaringen tijdens het spel die in de werkelijkheid benaderen, blijken games een bij uitstek geschikt medium voor de trainingen.

[25

SPELEN MET DODELIJKE PRECISIE

Om soldaten op de 'echte' werkelijkheid voor te bereiden, is de technologie van de videogame verregaand opgenomen in de praktijk van het leger. Toch biedt dit geen afdoend antwoord op de vraag of en hoe individuele spelers uit verschillende landen zich identificeren met de rol van militair. Om dit aspect te belichten, moet het begrip technologie ruimer worden opgevat. Technologie heeft dan te maken met de manier waarop de sociale werkelijkheid wordt ervaren. Technologie is immers niet neutraal. Ze behelst een impliciet beeld van het menselijk zelfbegrip. Dit komt ook naar voren in een derde ontwikkeling binnen de samenwerking tussen de strijdmacht en de spelletjesindustrie: de versmelting van oorlogsbeelden met *special effects* uit videogames.

Terwijl in videospellen bestaande beelden uit de oorlog in Afghanistan, Irak en Somalië worden opgenomen, maken advertenties voor de rekrutering van soldaten voor het Amerikaanse leger soms gebruik van digitale beelden uit videospellen. In het spel *Delta Force: Black Hawk Down* (NovaLogic, 2003) zijn film- en televisiebeelden van de strijd in Mogadishu, de hoofdstad van Somalië, verwerkt.⁸ Het spel *Close Combat: First to Fight* (2005) van de Amerikaanse uitgever Global Star gaat nog een stap verder. De personages, waaruit een speler kan kiezen om een missie tot een geslaagd einde te brengen, zijn mariniers die nog steeds actief zijn in Irak of die net uit dat land zijn teruggekeerd: de sergeanten Rudy Lacroix, Michael Vaz, Hector Arellano, korporaal Eddie Garcia en eerste luitenant Trustun Connor. Opvallend genoeg blijft de gelijkenis niet beperkt tot hun namen. In het spel hebben de militairen ook de gezichten van deze bestaande soldaten gekregen.

26] De technische beelden uit videogames geven een suggestie van objectiviteit. De setting van games komt volkomen vertrouwd en natuurgetrouw over. Dit aspect heeft in de eerste Golfoorlog tot veel verwarring geleid bij het publiek, dat de oorlog op de televisie volgde. Generaal Norman Schwarzkopf probeerde een einde te maken aan die onduidelijkheid door tijdens een persconferentie op te merken dat het in deze oorlog om een andere werkelijkheid ging: *'This is not a videogame.'* Volgens Schwarzkopf ging het hier om 'een echte oorlog'. Onder druk van de regering lieten daarna ook andere Amerikaanse leidinggeven- den de kijkers weten dat de beelden die op de televisie werden getoond, niet afkomstig waren uit een populair videospel. De verwarring of het een oorlog of een game betrof, weerhield fabrikant Sony er overigens niet van om de tijdens de tweede Golfoorlog door het Amerikaanse leger gebruikte aanvalstactiek van *'shock and awe'*, die het Irakese leger moest verlammen door een storm van zware luchtaanvallen, als merk te deponeren voor haar nieuwe oorlogspellen.

Hoezeer de virtuele wereld van videospellen doordringt in de dagelijkse werkelijkheid wordt treffend geïllustreerd door de wijze waarop soldaten, die zijn opgegroeid met videogames, de 'objectieve' werkelijkheid beleven. Videogames hebben voor een nieuwe generatie dienstplichtigen een eigen vanzelfsprekendheid of normaliteit. Uit verschillende interviews met militairen komt naar voren dat zij geen onderscheid meer maken tussen de lichamelijke en mentale sensaties tijdens een oorlog en de gewelddadige ervaringen in een game. Het doden van de vijand roept steeds minder vragen op; het wordt als vanzelfsprekend

ervaren. In dat opzicht is er volgens de vijftientwintigjarige luitenant en pelotonscommandant Nathaniel Fick een verschil tussen de oorlog in Irak en de Tweede Wereldoorlog: *'In de Tweede Wereldoorlog, toen de mariniers aankwamen op de stranden, gebruikten een verbazingwekkend hoog percentage niet hun wapens. (...) Deze jongens niet. (...) Deze jongens hebben geen enkel probleem met doden.'*⁹

Hoe videogames doorwerken in de beleving van soldaten blijkt ook uit de woorden van de negentienjarige Amerikaanse korporaal Harold Tromble. Toen zijn eenheid in een Irakese hinderlaag belandde, kon hij alleen nog maar denken aan zijn favoriete videogame *Grand Theft Auto*. Hij pleegde insubordinatie door de uitspraak van generaal Schwarzkopf, dat de oorlog geen game is, tegen te spreken: *'Ik dacht maar aan één ding toen we in die hinderlaag belandden ... "Grand Theft Auto: Vice City". Het voelde alsof ik het spel echt meemaakte toen ik de vlammen uit de ramen zag komen, de opgeblazen auto in de straat, mensen die op handen en voeten kropen en op ons schoten. Het was fucking cool.'*¹⁰

[27

VAN STAATS- NAAR STADSGEVAARLIJK

Dat de virtuele wereld van games niet kan worden gereduceerd tot triviaal vermaak, is duidelijk. In het standaardwerk *Vom Kriege* uit 1831 stelt de Pruisische generaal en theoreticus Carl von Clausewitz dat 'de oorlog de voortzetting van politiek is met andere middelen'. Tegenwoordig zou je je kunnen afvragen of games de voortzetting zijn van de oorlog met andere middelen. Ontegenzeggelijk bezitten videogames een vorm van realiteit, die niet kan worden afgedaan als louter illusie. Steeds beter slagen deze spellen erin om je te doen vergeten dat zich tussen speler en dagelijkse realiteit een apparaat bevindt. Om de verwarring compleet te maken liet het Amerikaanse leger tijdens de grootste, in mei 2003 in Los Angeles gehouden bijeenkomst van gamers een Blackhawk helikopter boven het conferentiecentrum cirkelen. Amerikaanse soldaten vielen de conferentie binnen en speelden een scène uit het spel *America's Army* na, waarin een elitesoldaat die achter vijandelijke linies is beland, gered moet worden.

De virtuele wereld van de videogames en de 'objectieve' werkelijkheid gaan steeds meer op elkaar lijken. Oorlogsspellen geven spelers de indruk dat ze zijn aangesloten op een 'objectieve' werkelijkheid, en

'echte' oorlogssituaties geven militairen het idee dat ze in een videogame zijn beland. In dat opzicht vormt *Full Spectrum Warrior* één van de meest realistische representaties van de huidige activiteiten van het Amerikaanse leger. Dat is niet toevallig. *Full Spectrum Warrior* bewandelt de omgekeerde weg van games als *Army Battlezone* en *Marine Doom*. Het spel is een product van het Amerikaanse leger. Van oorsprong is *Full Spectrum Warrior* een simulatieoefening, die als training werd gebruikt voor een nieuwe vorm van oorlogsvoering. De simulatie had zoveel succes onder de militairen dat het leger besloot ook een commerciële versie op de markt te brengen. *'Het spel is de meest realistische representatie van het leger die ik ken. Spelers moeten dezelfde tactieken hanteren die een legereenheid gebruikt om een bepaald gebied te veroveren. Deze tactieken zijn onder meer het zoeken van dekking, flankeren en het opzetten van hinderlagen,'* vertelt directeur Wil Stahl van de verantwoordelijke Pandemic Studios.¹¹

28] *Full Spectrum Warrior* breekt met de klassieke oorlogsvoering waarin een stad, omringd door stenen muren met uitkijktorens, een voor vijandelijke legers moeilijk te nemen vesting is. In *Full Spectrum Warrior* concentreren de gevechten in de hoofdstad van het land Zekistan zich op locaties als bouwblokken en de daken van gebouwen. Het gevecht vindt niet meer buiten het centrum plaats, maar voltrekt zich in het hart van de stad, midden in bewoond gebied. Vijanden zijn niet meer staatsgevaarlijk, ze zijn stadsgevaarlijk. Uit het spel blijkt dat het onderscheid tussen het politieapparaat en het leger een kwestie van gradatie is geworden. Voorheen concentreerde de politie en het leger zich op twee verschillende vormen van veiligheid. De werkzaamheden van de politie beperkten zich tot de interne veiligheid van een land, terwijl het leger zich naar buiten richtte en verantwoordelijk was voor de externe veiligheid. Beide instituten zijn nu inniger met elkaar verbonden dan ooit tevoren. De politie krijgt steeds meer militaire trekken en het leger wordt in toenemende mate ingezet om de veiligheid van de burgers te beschermen binnen de eigen geografische grenzen of die van een ander land.

In het spel wordt één speler benoemd tot leider van een infanterieeenheid. Hij heeft tot taak zijn manschappen over een stedelijk oorlogsterrein te leiden en kan daarvoor kiezen uit twee teams: het Alpha en het Bravo-team. De militaire actie in de hoofdstad houdt een gevecht in van man-tegen-man en wordt MOUT (*Military Operations in Urban Terrain*) genoemd. MOUT is een vorm van ordehandhaving in een dicht bevolkte omgeving met veel obstakels. Blokkades, valstrikbom-

men, verkeersopstoppen, hinderlagen en sluipschutters die doelen kunnen raken tot op een afstand van zeshonderd meter zijn hier de dagelijkse realiteit. Voorheen effectieve en vertrouwde militaire tactieken werken in deze verstedelijkte omgeving niet meer. Volgens generaal Norman Schwarzkopf waren die traditionele tactieken nog gebaseerd op de omvang van de legers en de slagkracht van de wapens: *'Een van de standaardregels van oorlogsvoering is dat de aanvaller de verdediger moet overtreffen in het aantal manschappen met een minimum van drie tegen één en als de verdediger zich bevindt in een versterkte positie, met vijf tegen één.'*¹² Deze tactiek om de openbare ruimte van een stad met veel machtsvertoon in te nemen, is in de eenentwintigste eeuw echter niet doeltreffend meer. Uit verschillende oorlogsgames blijkt dat de macht van de grote aantallen voorbij is. In een stedelijke omgeving kan de vijand zich overal verschuilen. Vanuit iedere hoek kan hij het vuur openen. Zwaar luchtgeschut en het gebruik van tanks, zoals in het spel *Battlezone*, zijn niet realistisch meer. Definitief behoren die wapens tot de geschiedenis van de oorlog. Volgens de tekst op de officiële internetsite van *Full Spectrum Warrior* kunnen alleen kleine, licht bewapende eenheden de orde in de openbare ruimte herstellen: *'Het Amerikaanse leger ontdekt dat de enige manier om een stad te schonen van vijandige elementen het gebruik van kleine, technologisch superieure eenheden van soldaten is die uitblinken in 'blok tot blok' gevechten. Evenwel is deze methode veel gevaarlijker voor de aanvallende partij en heeft daarom zeer getrainde en goed gecoördineerde teams van soldaten nodig.'*

[29]

Spelers worden daarom getraind in gevechten van 'blok tot blok', waarbij de nadruk steeds minder ligt op de schotvaardigheid van de individuele spelers. Gaat het in oude spellen om het schieten met geweren en het rijden in tanks, nu wordt soldaten geleerd om als team te opereren. Achter deze nieuwe dynamiek gaat een technologie schuil, die het mogelijk maakt dat spelers onmiddellijk met elkaar communiceren. De positie en het handelen van de spelers worden voortdurend ingegeven door actuele informatie. De uitgebreide communicatiemogelijkheden maken het mogelijk dat het team direct reageert. Met de toevoeging van dit interactieve element is de oorlogsvoering in games in een fase gekomen waarin alles draait om de onderlinge verstandhouding van de leden en de coördinatie van het team. Niet langer is de informatie ondergeschikt aan de operatie, zoals in *Kriegsspiel* waarin de leidinggevenden van het leger afwachtten tot er voldoende gegevens

beschikbaar waren om succesvol te opereren. Er is sprake van een aan-eenschakeling van handelingen, die direct van invloed zijn op de wederzijdse relaties in het team. In dit circuit van onderlinge verhoudingen beïnvloeden operatie en informatie elkaar continu. Tijdens de operatie komt informatie vrij, die meteen richting en sturing geeft aan de soldaten van de militaire eenheid.

EEN NIEUWE GAME-DISCIPLINE

30] Welke gevolgen heeft de mediale versmelting van de virtuele omgeving van games met de vele aspecten van oorlogsvoering en onze 'objectieve' werkelijkheid? Om de mechanismen te onderzoeken die een militaire ervaring bewerkstelligen, is het nodig de kritiek op de huidige games mee te nemen. Een belangrijk deel van die kritiek is bekend. Ze richt zich op de vraag of geweld in games wel zo'n onschuldig vermaak is. Wetenschappers zijn nog steeds verdeeld als het gaat om het oorzakelijk verband tussen het gedrag van jongeren en het geweld in media als films, muziek en games. Belangrijker voor een bevredigend antwoord op de vraag welke processen een rol spelen in de transformatie van de zelfervaring, is de kritiek van het Amerikaanse leger op de laatste oorlogspellen van de game-industrie en de gevolgen die deze zeer opmerkelijke kritiek heeft. Volgens het leger houden games geen rekening met de nieuwe omstandigheden waarin soldaten moeten opereren. Hoe onwaarschijnlijk dit ook mag klinken, het bezwaar is dat in videogames te véél oorlog wordt gevoerd. Een speler komt meer vijanden tegen dan in een normale oorlogssituatie. Bovendien schiet een speler te vaak en moet hij gebruikmaken van te veel verschillende wapens. Daarom moet volgens het Amerikaanse leger in videogames meer nadruk komen te liggen op de context. Oorlogspellen moeten meer rekening houden met de waarden en normen, de tradities en opvattingen van de mensen die in de gebieden wonen waar soldaten actief zijn. Kortom, een nieuwe generatie militairen en spelers moet vooral empathie tonen, kunnen communiceren met de bevolking en op de hoogte zijn van de opvattingen van de lokale bewoners.

Eén ding is duidelijk. Om als volwaardig militair subject te kunnen functioneren in een bestaande omgeving is een verdere disciplinerings noodzakelijk. *Full Spectrum Warrior* en *America's Army* zijn de eerste games, die tegemoet komen aan de klacht van het Amerikaanse le-

ger dat het wapen niet zonder wet kan. In deze games worden correctionele technieken gebruikt en moeten de spelers zich houden aan nader omschreven regels en normen. Deze worden geïnternaliseerd doordat spelers verplicht zijn verschillende trainingen te volgen. Voordat een nieuwe speler op het internet aan *America's Army* begint, moet hij specifieke oefeningen uitvoeren, die hem leren om te gaan met verschillende wapens. Maar de trainingen blijven niet beperkt tot het gebruik van wapens en gevechtstactieken. Een speler doet ook medische kennis op, die van pas kan komen als een andere speler gewond raakt. Door de intensieve oefeningen wordt een speler als het ware gedrild om als volwaardig elitesoldaat optimaal te kunnen functioneren in een stedelijke spelomgeving. Zijn virtuele gesteldheid wordt afgestemd op de rol die hij in zijn gevechtseenheid speelt en op het karakter van het stadsdeel waar zijn eenheid actief is.

De Franse filosoof Michel Foucault laat in zijn werk *Discipline, toezicht en straf* zien dat deze ideeën omtrent disciplineren, die zich in de loop van de achttiende eeuw ontwikkelen in wetenschappen rond de 'politie' – de bewakers van de moderne *polis* –, niet zo onschuldig zijn als ze lijken. Volgens Foucault neemt een disciplinaire samenleving een geheel andere houding aan ten aanzien van het lichaam dan de soevereine samenleving daarvoor. In de disciplinaire maatschappij ontstaat het inzicht dat het individu veranderbaar is. In de praktijk van het leger worden de gevolgen daarvan onmiddellijk zichtbaar. In de zeventiende eeuw wordt de soldaat nog beschreven als iemand die wordt herkend aan zijn moed of vechtlust. Maar dat verandert vanaf de achttiende eeuw. Uitgaand van de humanistische inzichten van de Verlichting worden in het leger verschillende praktijken toegepast om het gewenste gedrag aan te leren. Van een betekenisvol lichaam, dat daadkracht en eer uitstraalt, wordt het lichaam van de soldaat langzaam gereduceerd tot een radertje in de machinerie. De soldaat wordt gevormd door oefeningen, waarin hij leert zijn hoofd rechtop te houden, zijn rug te strekken en op een uniforme manier te bewegen. Met behulp van correctionele oefeningen, die erop zijn gericht specifieke en meetbare effecten te bewerkstelligen, krijgt de soldaat een samenhangende identiteit aangemeten. De disciplineren vindt niet alleen plaats in de kampen van het leger. De op disciplineren gerichte technieken worden ook toegepast in andere maatschappelijke instituten: de gevangenis, het ziekenhuis, de school en het werk. Doordat in deze instellingen inzichten uit de menswetenschappen stelselmatig in praktijk worden

gebracht – Foucault noemt ze disciplineringspraktijken –, produceren ze specifieke subjecten.

In het geavanceerde spel *America's Army* zijn de disciplinerende technieken, waarin het lichaam van de speler zowel voorwerp van analyse als doel van de macht wordt, doelbewust ingezet. Om als nieuwe speler *America's Army* op het internet te kunnen spelen, moet men zich eerst registreren. Nadat de registratie is voltooid, ondergaat de speler een uitgebreide training. Daarin worden hem de vaardigheden bijgebracht die nodig zijn om optimaal te kunnen functioneren in het nationale leger. Het trainingsprogramma is opgebouwd uit vier onderdelen: *Rifle Range*, *Obstacle Course*, *US Weapons* en *Tactical Training*. In deze onderdelen leert de gamer de betekenis van de verschillende signalen, die andere spelers in het team doorgeven. Ieder onderdeel van de training – de schietstand, het hindernissenparcours, de wapentechniek en het wapenonderhoud – moet succesvol worden afgelegd om over te gaan op een volgende oefening. Alleen wie goed scoort op de training, mag de opleiding vervolgen.

32]

De oefeningen vinden plaats in de door het Amerikaanse leger gebruikte buitenlocatie van Fort Benning in Georgia. Een speler moet op de rifle range-training met een M-16 wapen doelwitten raken, die zich op een afstand bevinden van tussen de 30 en de 300 meter. Bij de definitieve test krijgt een speler 40 kogels, waarmee hij, vanuit een staande en een liggende positie, de opspringende doelen moet treffen. Hij moet minimaal 23 doelen raken om door te mogen gaan. Slaagt een speler daarin, dan heeft hij de training tot een goed einde gebracht en mag hij zich een *Marksman* noemen. *Sharpshooters* lukt het om 30 doelen te treffen, terwijl *Experts* er 36 raken. Alleen de speler die de rang van *Expert* haalt, wordt in het eerste deel van *America's Army* toegelaten op de *Sniper School*. Daar leert hij om te gaan met M-24 en M-82 sluipschuttersgeweren. Zo wordt de discipline onder spelers door middel van trainingen beetje bij beetje afgedwongen. Niet alleen worden ze onderworpen aan de discipline van het leger, de spelers leren zich ook te identificeren met de daar geldende regels.

SPEEL TE LANG EN JE GAAT DINGEN ZIEN

De makers van *America's Army* benadrukken dat het spel een 'realistische voorstelling is van de waarden, eenheden, het materiaal en de car-

rière mogelijkheden, die het Amerikaanse leger tot de beste landmacht maakt. Het spel is een belangrijk onderdeel geworden van de communicatiestrategie van het Amerikaanse leger om jongeren vertrouwd te maken met de opvattingen en de rol van het nationale leger. Volgens een woordvoerder toont het jongeren dat het leger zich op verschillende fronten over de gehele wereld inzet voor de strijd tegen terroristische krachten, die het gemunt hebben op de Verenigde Staten en de vrijheid van haar inwoners. Tijdens de verschillende onderdelen van het spel krijgt de speler biografische schetsen te zien van echte militairen uit het Amerikaanse leger. *America's Army* wil ze daarmee laten beleven hoe soldaten zich voorbereiden op 'de verdediging van de vrijheid'. *'Het is een veel efficiënter en effectiever middel voor het Amerikaanse leger om jonge mensen te voorzien van informatie dan de andere media die we gebruiken,'* licht Chris Chambers in een interview toe.¹³

De invloed van het leger werkt op een fijnmazig niveau door in het leven van alledag. Ze is doorgedrongen in de populaire cultuur van games, structureert de beleving van vele spelers en bepaalt tot op zekere hoogte de manier waarop zij zichzelf ervaren. Ondanks de vele overeenkomsten tussen de verschillende oorlogsspellen en de 'echte' werkelijkheid is er echter één verschil. Het lijkt erop of in de virtuele werkelijkheid alles geoorloofd is om de orde te herstellen en te handhaven. Zijn de rechtsnormen, die zijn vastgelegd in internationale verdragen en akkoorden als de conventies van Genève, wel van toepassing in de virtuele ruimte? Op het eerste gezicht is iedere rechtsnorm verdwenen. De onderlinge gevechten in oorlogsgames worden niet opgeschort om tot een vreedzame oplossing te komen waarin beide partijen zich kunnen vinden. Spelers hebben de nieuwste automatische wapens tot hun beschikking. Aan munitie is geen gebrek, tussen de strijdende partijen vinden geen onderhandelingen plaats en een vijand wordt zelden overmeesterd of gevangengenomen. Simpel gesteld: in de weg staan, betekent te worden neergeschoten.

Maar is er in spellen als *America's Army* en *Full Spectrum Warrior* werkelijk sprake van een uitzonderingstoestand of rechtsvrije ruimte, een zone van onbestemdheid, waarin geen enkele rechtsnorm van toepassing is of kan worden afgedwongen? Om antwoord te kunnen geven op die vraag moeten we kijken naar het systeem van regels en straffen dat bindend is voor alle spelers. In spellen als *Full Spectrum Warrior* heeft de bescherming van de nationale staat plaatsgemaakt voor de militaire handhaving van de openbare orde. Deze overgang be-

perkt zich niet tot een arsenaal van nieuwe tactieken en strategieën, die zich onderscheiden van de gevechtsleer zoals we die voorheen kenden. Het is niet voldoende om vast te stellen dat de inzet van het leger een andere is geworden. De verschuiving van de bescherming van de nationale veiligheid naar de ordehandhaving in de openbare ruimte brengt ook veranderingen op andere terreinen met zich mee. Wat we bij videogames zien, is een ander concept van veiligheid, dat wordt gedragen door een stelsel van gedetailleerde regels en straffen. Een korte geschiedenis van de straf plaatst dit regime in een breder perspectief.

Veranderingen in de vorm van de maatschappij gaan gepaard met andere opvattingen over straf. In de soevereine samenleving berustte de absolute macht bij de vorst. Een schending van de wet werd opgevat als een aanslag op zijn lichaam. *'Iedere overtreding heeft iets van een crimen majestatis, en in de kleinste misdadiger schuilt een potentiële koningsmoordenaar,'* schrijft Michel Foucault in *Discipline, toezicht en straf*.¹⁴ Onder het toezicht oog van de vorst en zijn onderdanen vond er een strafspektakel plaats, dat de waarheid moest openbaren door middel van lijf- en schavotstraffen. Niet gerechtigheid of preventie, maar het wreken van de geschonden eer van de soeverein vormde het doel van de straf. Die straf varieerde van het toebrengen van een merkteken – met een gloeiend ijzer werd een letter aangebracht op de schouder van de schuldige – tot de geseling van de misdadiger op het schavot door een beul met een bullepees. Een andere variant was dat de misdadiger op het schavot werd vastgebonden met een bord op zijn lichaam waarop geschreven stond wat hij had misdaan. Gemiddeld duurde dat schouwspel een uur.

Met de verschuiving van de soevereine staatsvorm naar een disciplinaire samenleving concentreerde de straf zich niet meer op het lichaam van de misdadiger, maar verschoof de aandacht naar de ziel van de veroordeelde. De straf ontwikkelde zich – om opnieuw de woorden van Foucault te gebruiken – tot het meest verborgen deel van het strafproces. Ze werd niet meer in het openbaar voltrokken maar achter de muren van gesloten en afgezonderde instellingen. Bovendien had deze tot doel om specifieke en meetbare effecten te bewerkstelligen op de schuldige. De vraag of iemand schuldig of onschuldig was, bleek niet meer toereikend. Er werden nieuwe waarheidsvragen gesteld: 'Wat is de dieperliggende oorzaak van het misdrijf? Hoe is de misdadiger tot zijn daad gekomen? Op welke wijze kan hij weer normaal functioneren in de maatschappij?' Om op deze vragen een antwoord te geven,

werd een strafrechtelijke praktijk geconstrueerd, waarin menswetenschappen als psychologie en sociologie een belangrijke rol speelden. De misdadiger werd onder invloed van deze wetenschappen een object van kennis en macht. En hoewel men aan het begin van de negentiende eeuw de gevangenis nog als een nieuw instituut beschouwde, bleek haar disciplinerende werking gelijk aan die van een reeks andere instellingen, waarmee het individu tijdens zijn leven wordt geconfronteerd: gezin, school, leger, fabriek, ziekenhuis, etc. Steeds opnieuw begint het individu weer van voren af aan. Op school vertellen ze dat je niet meer thuis bent. Op het werk hoor je: 'Je zit niet meer op school.'

GEEN SCHOLEN, MAAR NIEUWE GEVANGENISSEN

Op dit moment bevinden we ons op een punt waarop de disciplinaire samenleving langzaam opschuift in de richting van een organisatievorm die een controlemaatschappij wordt genoemd. De houdbaarheidsdatum van de instituten van de disciplinaire maatschappij is volgens de Franse filosoof Gilles Deleuze verstreken.¹⁵ Er is sprake van een algemene crisis op het gebied van iedere vorm van opsluiting. De muren van de gesloten instituten worden als het ware geslecht. De gevolgen van deze veranderingen zijn zichtbaar in allerlei praktijken, zoals de gevangenis, het ziekenhuis, de school en de werkomgeving. Is het elektronisch toezicht, waarbij de gedetineerde zijn straf buiten de muren van zijn cel ondergaat, niet het perfecte voorbeeld van de virtualisering van de gevangenis? Door middel van thuiszorg verlegt een ander instituut, het ziekenhuis, zijn activiteiten naar de leefomgeving van de zieke. Ook de overgang van school naar werk is diffuus geworden. Op het werk moet men zich voortdurend laten bijscholen door middel van diverse trainingen en cursussen. Tegelijkertijd wordt de laptop naar huis meegenomen zodat men in het weekend door kan werken. Maar het treffendst komt deze geleidelijke gedaantewisseling naar voren in een reeks veranderingen, die kenmerkend is voor het streven naar absolute veiligheid in de huidige maatschappij. De nieuwe wijze waarop regels worden gehandhaafd alsook de inzet van nieuwe technieken om de verstoring van de openbare orde te voorkomen hebben alles te maken met deze cultuur van controle.

Het is de verdienste van de socioloog David Garland dat hij heeft laten zien dat de cultuur van controle als een abrupte en duidelijke breuk

moet worden beschouwd met wat in de criminologie 'penal welfarism' wordt genoemd. In zijn boek *The Culture of Control* stelt Garland vast dat het penal welfarism zijn wortels heeft in het einde van de negentiende eeuw en zijn hoogtepunt beleefde in de periode van 1950 tot 1960.¹⁶ De leidende gedachte van het penal welfarism is dat het strafrecht de burger moet beschermen tegen de ongebreidelde macht van de overheid. Nog wezenlijker dan deze kritische functie ten aanzien van de macht van de overheid, is het belang dat wordt gehecht aan de resocialisatie van de misdadiger. De aandacht van de verschillende professionele organisaties richt zich enerzijds op de psychopathische kanten van de overtreder en anderzijds op de sociale en economische oorzaken van criminaliteit. Daardoor gaat relatief weinig belangstelling uit naar het slachtoffer. Criminaliteit komt in deze visie voort uit de onaangepastheid van individuen en gezinnen, ontstaat door sociale achterstand in de vorm van slechte economische omstandigheden of is het gevolg van onvoldoende toegang tot de arbeidsmarkt.

36]

Vanaf de jaren zeventig is het strafrechtelijke klimaat in Europa en de Verenigde Staten radicaal aan het veranderen. Hoewel het penal welfarism een kleine honderd jaar naar relatieve tevredenheid heeft gefunctioneerd, heeft het strafrecht tegenwoordig steeds minder tot doel om de burger te beschermen tegen de macht van de overheid en is het steeds meer gericht op het voorkomen van misdaad en het verminderen van de angst voor criminaliteit. De belangstelling voor de delinquent of het criminele karakter van de dader is op de achtergrond geraakt, de symbolische figuur van het slachtoffer is het politieke imperatief geworden. Slachtoffers moeten worden beschermd, hun stemmen moeten worden gehoord, hun nagedachtenis moet worden geëerd, hun woede moet worden uitgedrukt, hun angsten geadresseerd, concludeert Garland in *The Culture of Control*.¹⁷

In de plotselinge omslag van deze twee vertogen – penal welfarism en de cultuur van controle – spelen volgens Garland sociale, economische, culturele en politieke veranderingen een belangrijke rol. Zo is de heersende politieke filosofie in het Westen veranderd. De sociaaldemocratie heeft plaatsgemaakt voor een combinatie van neoliberalisme, dat gericht is op marktwerking, privatisering en ondernemerschap, en neoconservatisme, dat het accent legt op de bijzondere positie van het gezin en de rol van de nationale staat. Daarnaast hebben de toegenomen betekenis van massamedia als televisie en de opkomst van de auto, die maakt dat mensen verder van hun werk gaan wonen en zich aan de

rand van de stad vestigen, ertoe bijgedragen dat er een nieuwe ‘ideologische omgeving’ is ontstaan waarin het adagium van het penal welzijn – ‘geen gevangenen, maar scholen’ – volledig is omgedraaid.

WE DODEN VOLGENS STRIKTE REGELS

In een cultuur van controle worden nieuwe technologieën ingezet als strategie om crimineel gedrag feitelijk onmogelijk te maken of om de verstoring van de openbare orde te voorkomen. Dit zien we ook in de wereld van oorlogsspellen. Laten we de virtuele ruimte in *America's Army* als vertrekpunt nemen. Welk regime van regels en straffen, dat bindend is voor alle spelers, is van toepassing in deze videogame? En, zijn deze regels en straffen een voorbode van een juridisch arsenaal van technieken, die ook in onze fysieke omgeving zullen gaan doorwerken? Om het specifieke regime van regels en straffen in games goed te begrijpen, moet men zich realiseren dat de virtuele wereld geen autonome vrijstaat is. Uit de woorden van luitenant kolonel E. Casey Wardynski – directeur van het Army's Office of Economic and Manpower Analysis – blijkt dat in het spel *America's Army* nauwkeurig omschreven regels gelden: *‘Het leger brengt mensen om het leven, maar men moet begrijpen dat we dat doen volgens strikte regels. Dit is niet het leger van Atilla de Hun. Er is geen ‘deathmatch’ manier van spelen in America's Army waarbij men alles kan doen wat men wil. Speelt men ons spel, dan verwachten we dat de spelers zich gedragen als soldaten waarbij men taken uitvoert zoals soldaten dat doen. Personen die dit bij herhaling niet kunnen, worden verbannen.’*¹⁸

[37

Iedere speler wordt geacht een uniform systeem van regels en voorschriften te kennen, dat de ‘Rules of Engagement’ (ROE) wordt genoemd. De *Rules of Engagement* zijn gebaseerd op een systeem van eer dat wordt uitgedrukt in punten. Het aantal punten dat een speler bezit, vormt het belangrijkste wapenfeit waarmee hij zich kan onderscheiden van andere spelers. Zo krijgt iedere speler bij aanvang van *America's Army* tien punten. Na elke training of actiesessie worden zijn prestaties geregistreerd en opgeslagen in een persoonlijk rapport. Op het moment dat een speler ergens in uitblinkt, wordt hem een hogere status in het team toegekend. Hoe hoger zijn status, hoe meer zeggenschap hij in het team krijgt, en hoe belangrijker zijn rol in de operatie wordt. In veel opzichten nemen deze spellen de belangrijkste regels van het

Amerikaanse leger in acht. Allereerst moet een teamlid dat gewond raakt in veiligheid worden gebracht zodat hij een medische behandeling kan krijgen. Bovendien gaan niet alle punten naar de speler die het scherpst schiet. Ook het teamspel, de verdediging, het in leven blijven en de ondersteuning van de andere elitesoldaten in het team worden beloond met punten. Het teambelang speelt ook in het spel *Counterstrike* een belangrijke rol. In dit spel kiest een speler ervoor om deel uit te maken van een gespecialiseerd team dat gijzelaars bevrijdt en bommen onschadelijk maakt, of hij kiest de kant van een terreurgroep die aanslagen pleegt en anti-terroristeneenheden uitschakelt. Zonder hulp van zijn teamgenoten maakt een individuele speler in *Counterstrike* geen enkele kans om te overleven. Niet voor niets luidt de belangrijkste tactiek van dit spel: *'Check Position. Follow Your Friend.'*

38] Het systeem om punten toe te kennen aan allerlei gedragingen en aan de inzet van een speler functioneert in twee richtingen. Behalve als verzameling voorschriften wordt dit regime ook gebruikt om handelingen te verbieden. Wat ogenschijnlijk puur entertainment is en een vrij spel van krachten, is in werkelijkheid een specifiek systeem van nauwkeurig omschreven regels en straffen. Het is geen toeval dat de lijst van verboden handelingen die leiden tot het aftrekken van punten rechtstreeks geënt is op die in het Amerikaanse leger. Hieronder vallen het neerschieten van onschuldige burgers, het uitschakelen van andere teamleden en het beschadigen van objecten die juist moeten worden beschermd. Deze overtredingen worden zorgvuldig geregistreerd op de persoonlijke kaart van de spelers.

Overtreedt een speler de *Rules of Engagement* omdat hij andere teamleden raakt of omdat hij weigert samen te spelen, dan worden punten afgetrokken van zijn persoonlijke score van eer. Het regime wordt afgesloten met een straf die wordt opgelegd als een speler de *Rules of Engagement* meerdere keren heeft overtreden. Op dat moment wordt hij naar een virtuele representatie gestuurd van een bestaande Amerikaanse gevangenis: de United States Military Prison in Ft. Leavenworth, Kansas. Maar de regels in *America's Army* worden niet alleen gesanctioneerd door punten in mindering te brengen op de persoonlijke score van eer of door een speler speltijd door te laten brengen in de gevangenis van Ft. Leavenworth. Als een regel te vaak is overtreden, vindt de ultieme sanctie plaats. De toegang van de speler tot de officiële server van het spel wordt dan tijdelijk geblokkeerd. Bij herhaling wordt de speler verbannen van de officiële server die nodig is om toegang te

krijgen tot het spel op het internet. Kunnen we stellen dat de spelers zo geleidelijk een 'positieve' kennis wordt bijgebracht? In ieder geval blijven de regels en straffen hun zelfervaring even dwingend te bepalen als de trainingen waaraan zij worden onderworpen.

GAME OVER: NOG TWEE LEVENS

De praktijk van de *Rules of Engagement* wordt geoptimaliseerd door een technologisch verfijnd systeem. Om het geheel van regels en straffen te laten functioneren, steunt het toezicht op een permanente en alomvattende registratie. De virtuele controle, die zich uitstrekt over iedere speler en zich richt op al zijn handelingen, is onbegrensd. Maar hebben de verschillende sancties in videogames, los van hun symbolische betekenis, ook daadwerkelijk effect op het gedrag van de spelers? Veel spelers ervaren de straffen als triviaal. Het blijft immers mogelijk onder een andere naam op de officiële server in te loggen. Maar de consequentie is wel dat de speler zijn score van eer niet mee kan nemen. Hij begint daardoor met een lage status en maakt minder kans om in een volgende sessie door andere spelers te worden uitgenodigd om online het spel te spelen. Op de website van *America's Army* wordt dit als volgt uitgelegd: *'Het spel legt een 'records-jacket' aan van iedere speler, zoals het echte leger ook een persoonlijk dossier heeft van iedere soldaat. In dit dossier, dat wordt opgeslagen onder de oorlogsnaam van de speler, worden de gegevens opgenomen van de trainingen van de speler, maar ook daden van broedermoord, overtredingen van de Rules of Engagement en andere informatie die de prestatie van een gamer als teamspeler inzichtelijk maken. Andere teamspelers zullen jou minder snel als teamspeler kiezen wanneer je een geschiedenis hebt van schieten op je eigen partij of een lage klassering van punten van score. Daar bovenop meet een slagveld-effectiviteitsmeter het vermogen van een speler om een doel te raken in verschillende situaties en hoe verantwoordelijk een speler is in gevechtssituaties. Ook dit beïnvloedt de ranking van een speler.'*

[39

Het systeem waarin spelers worden gewaardeerd, gerangschikt en ingedeeld aan de hand van punten, vindt op het internet een steeds bredere toepassing. De internationale handelsplaats eBay hanteert een vergelijkbaar systeem om de aan- en verkoop van artikelen te reguleren. Lange tijd was een veiling een lokaal gebeuren, dat werkte volgens plaatselijke gebruiken. Het principe van de *garage-sale* en de vlooiën-

markt is eenvoudig. De koper en verkoper ontmoeten elkaar en onderhandelen ter plekke over het aanwezige goed. De regel van 'niet goed geld terug' werkt omdat de koper weet waar de verkoper woont. Maar het internet is grenzeloos en daarmee is ook de reikwijdte van de veiling uitgebreid. Het internet biedt iedereen de mogelijkheid om op een virtuele veiling in te loggen. Het is niet meer noodzakelijk dat beide partijen en het geveilde goed zich op dezelfde plek bevinden.

Deze nieuwe wijze van het aan- en verkopen van goederen zorgde aanvankelijk voor veel problemen. Door de anonimiteit van het internet kon de betrouwbaarheid van de deelnemende handelspartners moeilijk worden vastgesteld. Zelfs als de medespeler als eerlijk werd beschouwd, kon men er nog niet zeker van zijn dat deze ook daadwerkelijk was wie hij pretendeerde te zijn. Om deze problemen het hoofd te bieden, heeft eBay een waarderingssysteem ingevoerd waardoor zowel koper als verkoper over voldoende informatie beschikken om te besluiten of ze met elkaar in zee willen gaan. Elk eBay-lid heeft een feedbackprofiel. Dit profiel bestaat uit een score, plus commentaar van andere leden aan wie is verkocht of van wie is gekocht. Bij tien positieve commentaren krijgt een eBay-lid een gele ster, bij vijftig een donkerblauwe, etc. Een rode ster is de ultieme beloning en wordt behaald als er 100.000 positieve commentaren zijn geleverd. Zo blijven alleen betrouwbare partijen over.

Waar toe leidt dit perspectief in onze 'objectieve' werkelijkheid? Zien we bepaalde facetten uit de virtuele werkelijkheid al terug in de fysieke realiteit? Wanneer we het in games gehanteerde regime vertalen naar de 'echte' werkelijkheid leidt dit onontkoombaar tot de conclusie dat individuen niet meer worden geboren met onvervreembare en fundamentele rechten. Enkele weken na de terroristische bom-aanslagen op 7 juli 2005 in de Londense metro, waarbij 52 mensen om het leven kwamen, maakte Tony Blair dit al duidelijk. Hij kondigde aan dat Engeland het Europees Handvest voor de Grondrechten niet langer zal naleven. In het Europees Handvest zijn de burgerlijke, politieke, sociale en economische rechten onder zes thema's samengebracht: waardigheid, vrijheid, gelijkheid, solidariteit, burgerschap en gerechtigheid. Naar aanleiding van de uitspraken van zijn premier deed Lord Falconer – de minister met een gedeelde portefeuille van Justitie en tevens hoofd van de Britse rechterlijke macht – er nog een schepje bovenop. Falconer verklaarde dat de mensenrechten niet boven de nationale veiligheid van Britse burgers mogen gaan. Anders gezegd, de rechten

van verdachten mogen niet prevaleren boven die van mogelijke slachtoffers onder de Britse bevolking.

Wanneer we de uitspraken van Blair en Falconer tot ons door laten dringen, leidt dit tot de verontrustende constatering dat wij niet langer worden geboren met fundamentele en onvervreemdbare rechten, als de aanspraak op een gelijke bescherming door de wet of het recht voor onschuldig te worden gehouden tot het tegendeel in een openbare rechtszitting is bewezen. Wij moeten de belangrijkste rechten, die zijn voortgekomen uit de Britse *Bill of Rights* van 1689, de Amerikaanse grondwet van 1787 en de Franse *Déclaration des droits de l'homme et du citoyen* uit 1789 en die in 1948 door de Verenigde Naties zijn samengevoegd in de Universele Verklaring van de Rechten van de Mens, nu in de loop van ons leven verdienen door 'goed gedrag' te vertonen, door bepaalde handelingen te verrichten of andere juist na te laten. Zo dienen we ook de uitspraak van de Nederlandse minister van Volksgezondheid op te vatten, die in een interview over mensen die een 'ongezond leven' leiden, stelde: '*Er bestaat niet zoiets als een recht op ongezond leven.*'¹⁹

[41

In plaats dat mensen worden geboren met onvervreemdbare rechten, is een stelsel van strafpunten ontstaan dat is gekoppeld aan allerlei bepalingen die de gedragingen van personen steeds verder strafrechtelijk differentiëren. Zien we hier een andere invulling van aansprakelijkheidstelling en *accountability* opkomen? Laten we ons beperken tot enkele voorbeelden van deze nieuwe manier om het leven van mensen te besturen. Is het toevallig dat in steeds meer landen een puntenrijbewijs wordt ingevoerd om het aantal verkeersongevallen te verminderen en om de risico's tegen te gaan van drank en drugs in het verkeer? Niet alleen staat er in die landen een geldboete op te hard rijden of het rijden onder invloed, ook krijgt de overtreder strafpunten. Is de limiet bereikt, dan wordt het rijbewijs en daarmee de toegang tot fysieke netwerken als snelwegen, ingetrokken. Game Over! En waarin verschilt de Amerikaanse opvatting van '*three strikes, you're out*', die inhoudt dat een derde veroordeling, ongeacht de aard of ernst van de overtreding, automatisch tot een lange gevangenisstraf leidt, van de virtuele werkelijkheid van games? Is de notie van '*three strikes, you're out*' niet de uitkomst van het ultieme spelletjesperspectief van een gamer? Tenslotte is in landen als de Verenigde Staten en Engeland een systeem van kracht dat asielpzoekers punten geeft op basis van hun kwalificaties, vaardigheden en arbeidsverleden. Hoe meer punten een asielpzoeker

ker bezit, hoe groter zijn kans op een verblijfsvergunning. Kortom, de strategie van puntentoekenning maakt het mogelijk dat personen steeds meer worden beheerst en beheerd. Ze worden nauwkeurig bestuurd door gedetailleerde puntensystemen. Nog steeds wil men met straf de ziel beïnvloeden maar dit gebeurt veel subtieler dan in een disciplinaire samenleving. In een cultuur van controle draait alles om een oneindig proces van straffen en belonen.

DE ARCHITECTUUR VAN CONTROLE FREAKS

42] De analyse van de militarisering van het leven was tot nu toe gericht op de vorming van een militaire zelfervaring onder spelers en de komst van regels en straffen, die gebaseerd zijn op gedetailleerde puntenstelsels. Maar waarin manifesteert die zelfervaring zich in onze fysieke omgeving en hoe worden die regels en straffen daar geïmplementeerd? Anders gezegd, welke fysieke uitstulpingen krijgt de virtuele werkelijkheid in de 'objectieve' werkelijkheid? Het is nog slechts een kleine stap om de militarisering van het leven te koppelen aan een vorm van architectuur, die als een militair controlenet over de stad is uitgeworpen en waarvan de mazen steeds kleiner worden. Die architectuur draagt niet alleen bij tot een specifieke zelfervaring, maar leidt ook tot een andere indeling van de fysieke ruimte. Deze ontwikkeling is inmiddels al zichtbaar in Londen, waar, onder het mom van bereikbaarheid en leefbaarheid, een auto-immuun systeem is geïnstalleerd in de openbare ruimte, dat plaats, tijd en patronen van mensen controleert en registreert. In het centrum van de stad is rond een gebied van 21 km² een cordon van camera's opgetrokken, die de congestie binnen de grenzen van de stad tegen moet gaan. De camera's zijn gekoppeld aan een computersysteem dat de nummerborden van de auto's herkent. Zodra een automobilist op werkdagen tussen zeven uur 's ochttens en zes uur 's avonds het gebied binnenrijdt, moet hij tol betalen. Als dat bedrag niet diezelfde dag voor twaalf uur 's avonds is betaald, krijgt hij een boete.

Mike Davis beschrijft in *City of Quartz* en *Ecology of Fear* de gevolgen van de militarisering van het leven voor de openbare ruimte in Los Angeles. Sinds de rellen van 1992 is er sprake van een toenemende recessie en kapitaalvlucht, zijn keiharde bezuinigingen ingesteld, is een duizelingwekkend aantal moorden gepleegd (ondanks de wapenstil-

stand tussen de *gangs*) en heeft de wapenhandel in de voorsteden een enorme vlucht genomen. Deze ontwikkelingen leiden tot een sociale tweedeling, die architectonisch tot uitdrukking komt in een reeks binnenruimten – winkelcentra, *gated communities*, pretparken, Business Improvement Districts (BID's) – die beschermd en geïsoleerd zijn. City Walk in downtown Los Angeles is daarvan één van de bekendste uitingen. Het complex is gebouwd rond de idee van de Amerikaanse 'main street' en gaat terug op het tijdperk waarin auto's nog sporadisch voorkwamen en stedelingen onbezorgd konden deelnemen aan het openbare leven in de stad. Een brede winkelstraat, ontworpen door het Amerikaanse bureau Jon Jerde architects, bevindt zich midden in een gebied dat omringd is door parkeergebouwen waar de bezoekers hun auto's moeten achterlaten. Niet alleen zijn de ingangen van de verplichte parkeergarages bewaakt met camera's, het parkeergeld moet ook vooraf worden betaald. Daklozen en bedelaars wordt door de aanwezige bewakingsdiensten de toegang tot dit afgesloten gebied geweigerd.

[43]

Om de ruimtelijke en sociale apartheid te laten functioneren, wagent de fysieke ruimte zich met een architectuur die in dienst staat van een permanente bewaking. Op dit moment maakt het waarnemingsstelsel van een gemiddelde kantoorflat al gebruik van panoptische beelden, reuk-, temperatuur- en luchtvochtigheidsschommelingen, bewegingsdetectie en in sommige gevallen ook gehoor.²⁰ Maar Davis constateert dat uit veiligheidsoverwegingen gebouwen ook al worden uitgerust met agressiedetectoren, detectie- en patroonherkenningprogramma's en gezichtsherkenningssystemen. Deze aan computernetwerken gekoppelde technologieën worden gebruikt om het gedrag van de bezoekers te monitoren. Het behoeft geen betoog dat de scheidslijn tussen architectuur en ordehandhaving zo steeds meer wegvalt. Uiteindelijk leidt de verwevenheid tussen architectuur en leven tot het unieke punt, waarop de stad in zijn geheel opgaat in een militair fort of, zoals de Italiaanse filosoof Giorgio Agamben in zijn *Homo Sacer*-cyclus beweert, in een kamp. Ieder object is dan voorzien van door netwerken verbonden bewakingsapparatuur. In deze draadloze Global Information Grid, of GIG-stad, zijn ruimten dimensies met vele in- en uitgangen, die zich niet laten definiëren door vaste stelsels van punten en posities. Ze zijn instabiel, knopen verbindingen aan met andere ruimten, verdwijnen of worden opgenomen door andere omgevingen. Het verschil tussen binnen en buiten is gradueel geworden. Steeds opnieuw vormt zich in de stedelijke ruimte een nieuw binnen en buiten.²¹

Aan het einde van deze ontwikkeling zal de architectuur van de stedelijke ruimte niet meer gedefinieerd zijn door de afzonderlijke fysieke hulzen van de belangrijkste maatschappelijke instituties van de moderniteit: school, fabriek, gevangenis, ziekenhuis. De op hun specifieke functie toegemeten ruimten van de disciplinaire maatschappij zullen dan plaats hebben gemaakt voor de gladde, ingekapselde binnenruimten van de controlemaatschappij. In die pseudo-geïsoleerde of gecapsulariseerde ruimten zijn winkelgebieden gecombineerd met kantoren, woningen, scholen en hotels. Doordat de ruimte is samengeperst hoeven de bewoners nooit meer naar buiten. Er ontstaat dan een nieuwe ruimtelijke entiteit die wij een Urban Container noemen. De Urban Container vormt een afgebakend gebied in een stedelijke omgeving waarin verschillende activiteiten zijn geconcentreerd. Onmiskenbaar dringt dit model steeds verder door in het stedelijk landschap. In gebieden met een hoge bevolkingsdichtheid als Singapore, Hongkong en Tokio worden reusachtige complexen gebouwd op metro- en treinstations, waarin verschillende functies samengaan. In de Verenigde Staten worden dergelijke entiteiten aan snelwegen en parkeerplaatsen gekoppeld. Maar ook in diverse Europese steden zijn de samenvoegingen van verschillende maatschappelijke instituten terug te vinden. Zo herbergt het TGV station *Le Triangle des Gares* in de Franse stad Lille een winkelcentrum, woontorens, een school, een hotel en kantoorcomplexen.

Vanuit het perspectief van de Urban Container dringen zich enkele belangrijke vragen op. Welke ontwikkelingen hebben ertoe bijgedragen dat de Container de belangrijkste architectuur is geworden van een cultuur van controle? Zijn de grenzen van de semi-openbare ruimte van de Container, net als de omgevingen in de beschreven spellen, snel en flexibel op te richten? Op welke wijze worden de handelingen van personen die in de Container wonen of zich daar tijdelijk ophouden, geregistreerd en bijgehouden? Als we antwoord hebben op die vragen, weten we of de installatie van het regime van militaire regels en straffen uit de spellen *America's Army* en *Full Spectrum Warrior* opgegaan is in de architectuur van het leven. Game On?

De architectuur van de Urban Container

HE t leven in de stad begint steeds meer militaire trekjes te krijgen, luidde de conclusie in het vorige hoofdstuk. Dat wil niet zeggen dat militaire technieken ons dagelijks leven geheel beheersen en beheren. Het leven weet daaraan onophoudelijk te ontsnappen. De militarisering van het leven openbaart zich daar waar een cultuur van controle vorm krijgt.

[45

In de cultuur van controle worden gedetailleerde puntensystemen gehanteerd, die erop gericht zijn dat wij ons aan nauwkeurig omschreven regels houden. Bovendien worden we niet meer geboren met on-ervreembare en fundamentele rechten, maar bouwen we die in de loop van hun leven op door bepaalde handelingen te verrichten of juist na te laten. En ten slotte worden we getraind om te functioneren in een militair 'stadsschap' waarin afgegrensde binnenruimten zorgen voor een permanente vorm van in- en uitsluiting. De capsulaire architectuur die daarvan het resultaat is, staat model voor de huidige cultuur van controle met de Urban Container als het meest sprekende voorbeeld.

Waar komt de Urban Container uit voort? De Urban Container is ontstaan op het moment dat de maatschappelijke instellingen niet meer, zoals in de disciplinaire maatschappij, hun eigen afgeperkte ruimte hebben, maar opgaan in een grotere fysieke entiteit waarin uiteenlopende functies als winkelen, wonen, werk en onderwijs een plaats krijgen. Container in de samenstelling Urban Container is van het Latijnse woord *continere* afgeleid. *Continere* is een samenvoeging van de

woorden *com* (samen) en *tenere* (houden). Bijeenhouden en insluiten is wat deze grootschalige complexen doen; in de Urban Container zijn de belangrijkste maatschappelijke instituties van de moderniteit – kantoren, scholen, gevangenissen, ziekenhuizen, winkelcentra – binnenste-buiten gekeerd en samengeperst in één architectonische ruimte. Net als in de scheepvaart staat de stedelijke Container voor de standaardisatie en optimalisatie van de beschikbare ruimte. Hier geldt het economische credo: *‘Small space, less costs.’*

De toevoeging Urban is niet toevallig. Hoewel het moeilijk is om tijd en plaats van de eerste Urban Containers exact aan te geven, is er wel een historische parallel aan te wijzen. De moderne Container vertoont veel overeenkomsten met de middeleeuwse ommuurde vestingstad. Ook hier was er de neiging tot afscherming en de behoefte om ongewenste personen buiten te sluiten. Lange tijd was de ommuurde vestingstad een voorbeeld voor de manier waarop grote gemeenschappen konden worden gehuisvest in een begrensde ruimte, waarbinnen de wereld zich kon ontvouwen. Stad en platteland zijn in het middeleeuwse model dan ook duidelijk te lokaliseren. Het zijn vaak begrensde plekken met eigen specifieke fysieke, sociale en symbolische kenmerken. In de nieuwe geografie is echter geleidelijk een einde gekomen aan de duidelijk gemarkeerde scheidslijn tussen de wilde natuur en de versteende cultuur van de mens: de overgang van het ‘binnen’ van de afgebakende stedelijke cultuur naar het ‘buiten’ van de wilde natuur is verdwenen.

Een belangrijke ontwikkeling die aan het verdwijnen van dit onderscheid tussen stad en platteland ten grondslag ligt, is de toegenomen verstedelijking van onze leefomgeving. Wij zijn stedelijke wezens geworden. Waren er in 1900 elf steden met meer dan één miljoen inwoners, aan het begin van de eenentwintigste eeuw is het aantal steden met meer dan drie miljoen inwoners gestegen tot over de honderd. Zesendertig steden hebben zelfs meer dan acht miljoen inwoners. Binnen twintig jaar zal ruim 90% van de wereldbevolking in steden of verstedelijkte gebieden wonen. De strikte tweedeling tussen stad en platteland is verdwenen, duale categorieën als ‘centrum’ tegenover ‘periferie’ en ‘natuur’ tegenover ‘stad’ zijn daardoor achterhaald. Voor een adequate analyse van de ruimtelijke differentiaties in ons huidige landschap kunnen we niet meer het onderscheid tussen het platteland en de stad als belangrijkste referentiepunt nemen. We hebben andere termen nodig om de concentratie van collectieve activiteiten en de herverdeling van grenzen aan te duiden.

Vanwege de hier geschetste planetaire ontwikkeling – de moderne stad als uitdrukking van onze maatschappij – willen we de Urban Container hier niet behandelen als een historisch fenomeen of een stedelijk artefact. Ook al is het idee van een afgesloten binnenwereld, waar functies als wonen, werken en recreatie op een beperkt oppervlak samengaan, in uiteenlopende gedaanten te herkennen – de middeleeuwse ommuurde stad is daarvan slechts één voorbeeld – toch vatten wij de ingekapselde, multifunctionele binnenruimte van de Container hier op als een architectuur die sterk gerelateerd is aan de huidige cultuur van controle. Onze stelling dat de Urban Container de dominante architectonische typologie is van de cultuur van controle, zegt niet alleen iets over de aard van die cultuur, maar houdt ook in dat er een nieuwe verhouding aan het ontstaan is tussen leven en architectuur. Hoe is de relatie tussen architectuur en leven, als ons leven vorm krijgt in samenwerking met een gebouwde omgeving die tot doel heeft personen te weren die een bedreiging kunnen vormen voor de veiligheid? Aan de hand van deze vraag, waarin architectuur wordt opgevat als een dodelijk wapen van in- en uitsluiting, beschrijven wij drie typologieën van de Urban Container: de *company town*, de *compound* en *E-City*. Deze typologieën kunnen gemakkelijk worden afgedaan als moderne of utopische projecten. Waar het echter om gaat is hoe de principes van de Container doorwerken in onze samenleving.

[47]

MATROESJKA-ARCHITECTUUR: STEDEN IN EEN STAD

Behalve aan de beschrijving van de verschillende typologieën van in- en uitsluiting, moet er in de genealogie van de Urban Container ook aandacht worden geschonken aan de belangrijkste maatschappelijke ontwikkelingen die aanleiding hebben gegeven tot een cultuur van controle. Hoe heeft dit perspectief om de meest complexe en uiteenlopende functies met elkaar te combineren de overhand gekregen? En hoe heeft dit zich kunnen ontwikkelen tot zo'n breed spectrum dat er wereldwijd veilige en gecontroleerde binnenwerelden worden gecreëerd, waarin de buitenwereld als gevaarlijk wordt gedefinieerd en de '*over the wall crowd*' op geen enkele manier mag binnendringen in de sfeer van de Urban Container?

Onder druk van de toegenomen grondprijzen, de verstopping van de binnensteden en een nieuwe regelgeving kwam aan het einde van

de negentiende eeuw in *downtown* Chicago en New York een type gebouw op waarin een veelheid aan functies was samengebracht. Het bekendste voorbeeld van een dergelijke stad in een stad is het uit 1890 daterende Auditorium Building van Adler en Sullivan in Chicago. Het complex herbergt een auditorium voor 4200 bezoekers, een hotel met 400 kamers en 136 kantoren. Na het succes van het Auditorium Building werden steeds vaker in Amerikaanse binnensteden complexen gebouwd waarin uiteenlopende functies met elkaar werden gecombineerd. In Miami werd het gemeentehuis samengevoegd met een gevangenis en een rechtbank. Het New York Hospital koppelde woningen, fitnessruimtes en lounges aan zijn ziekenhuisprogramma. Maar het fraaiste voorbeeld van dit nieuwe type gebouw staat in Chicago. Daar is de kerktoeren van de First United Methodist Church gevestigd op de eenentwintigste verdieping. Op de tweede verdieping bevinden zich de Dixon Chapel, de trouwzaal en de kantoren van de kerk. Op de derde en vierde verdieping liggen klaslokalen, een kindercrèche, een conferentiezaal en een koorzaal. De vijfde tot en met de eenentwintigste etage zijn verhuurd als kantoorruimte, voornamelijk aan advocatenkantoren, die de ligging in de buurt van de belangrijkste regeringsgebouwen als een groot voordeel beschouwen.

48]

Een andere aanzet tot de huidige Urban Containers is te vinden in het Rockefeller Center in New York. De behoefte aan een nieuw operagebouw vormde het begin van een van de grootste gebouwen van deze metropool. De zoektocht naar een geschikte locatie voor de muziekzaal resulteerde in een enorm complex van meerdere gebouwen tussen de 48^{ste} en de 51^{ste} straat, en Fifth Avenue en de Avenue of the America's. Tussen 1931 en 1939 verrezen hier veertien gebouwen. Het Time-Life gebouw uit 1961 is de meeste recente toevoeging aan dit geheel. In de gebouwen bevindt zich behalve kantoren, winkels, restaurants, tentoonstellingsruimten, film- en televisiestudio's, ook de Radio City Music Hall met bijna 6.000 stoelen. Rockefeller Center staat op een metrohalte, die met een uitgebreid winkelcentrum deel uitmaakt van het enorme complex. Eén van de opvallendste kenmerken van het Center is dat het omvangrijke complex aan de buitenkant niets prijsgeeft van de diversiteit binnen.

Met de opkomst van de auto en het uitgebreide netwerk van snelwegen gingen aan het begin van de jaren zestig steeds meer mensen in de Verenigde Staten op afstand van hun werk wonen en vestigden zich aan de rand van de stad. In de steden zelf ontstonden getto's, clusters

van arme gezinnen in gebieden waar bijna geen publieke voorzieningen meer waren of sociale faciliteiten als winkels, transport en werk. Omdat mensen de binnenstad van Chicago verruilden voor een woning in de suburbs, waren er bovendien steeds minder arbeiders nodig voor het onderhoud en de supervisie van de gebouwen. Zo droeg de leegstand in de binnenstad bij tot een hoge werkeloosheid. Geconfronteerd met het teruglopende aantal leden van zijn vakbond, vroeg de voorzitter van de International Union of Building Maintenance Employees, Bill McFetridge, in 1955 aan de architect Bertrand Goldberg een gebouw te ontwerpen dat *'mensen kon overtuigen om weer in de stad te komen wonen, door hen een begerenswaardige manier van leven in de stad te tonen.'*²² Het wooncomplex dat Goldberg maakte, draagt de naam Marina City en bestaat uit maïskolf-vormige, cilindrische woontorens, die zijn voorzien van parkeergarages voor de bewoners. De torens staan op een podium van gebouwen waarin kantoorruimtes, een hotel, een theater en een restaurant zijn gevestigd. In tegenstelling tot de opzet van het Rockefeller Center had Goldberg met zijn complex niet de bedoeling om de stad te verrijken met uitgebreide publieke voorzieningen. Door in een hoogstedelijke omgeving een relatief autonome binnenwereld te creëren, wilde hij mensen die uit de binnenstad van Chicago waren vertrokken, een nieuw alternatief bieden: *'Om mensen te bewegen in het centrum van de stad te wonen, moest ik een spannende omgeving hebben – een totale omgeving.'*²³ Op het billboard naast de bouwplaats stond dan ook de veelzeggende slogan: *'City within a City'*.

[49]

Aan het einde van de Tweede Wereldoorlog introduceerde de architect Le Corbusier ook in Europa verschillende ruimtelijke concepten die in veel opzichten overeenkomsten vertoonden met deze Amerikaanse voorbeelden. In opdracht van de Franse minister van Wederopbouw ontwikkelde hij een grootschalig woongebouw dat hij de *'unité d'habitation de grandeur conforme'* noemde.²⁴ Het prototype is een model dat onderdak biedt aan 1600 mensen. Met dit aantal zocht Le Corbusier bewust aansluiting bij negentiende-eeuwse ideeën over ideale woongemeenschappen. Ruim honderd jaar eerder had de Franse utopisch socialist Charles Fourier dat getal genoemd als inwonersaantal van de woongemeenschap van de *phalanstère*. De *phalanstère* – Fouriers alternatief voor een stad en dorp – was een onafhankelijke gemeenschap die uit 1620 leden moest bestaan: 810 vrouwen en 810 mannen. In het *Communistisch Manifest* zetten Karl

Marx en Friedrich Engels zich nog scherp af tegen het utopisch socialisme van personen als Charles Fourier en Robert Owen: '*Zij dromen nog steeds van de experimentele verwezenlijking van hun maatschappelijke utopieën, stichting van afzonderlijke phalanstères, vestiging van homekolonies, oprichting van een klein Ikarië – het nieuwe Jeruzalem in zakformaat – en voor de opbouw van al deze luchtkastelen moeten zij een beroep doen op de filantropie van de burgerlijke harten en geldzakken.*' Maar Le Corbusier heeft ongetwijfeld eenzelfde ideale gemeenschap voor ogen gestaan als Fourier: een gemeenschap die in relatieve afzondering en onafhankelijk van de directe omgeving kon functioneren.

50] In 1946 werd Le Corbusier gevraagd om zijn prototype in Marseille te realiseren in de omgeving van de Boulevard Michelet. Daar heeft hij zijn eigen *phalanstère* ontworpen in de vorm van een cruiseschip. Het cruiseschip was voor Le Corbusier de belichaming van de ongekende mogelijkheden van een ideale, gemeenschappelijke 'woonmachine'.²⁵ Uiteindelijk werd het ontwerp met de naam *Unité d'Habitation* 138 meter lang, 25 meter breed en 56 meter hoog. Het rauwe blok beton biedt plaats aan ongeveer 1.200 mensen en verheft zich van de grond door 34 kolommen. Om de architectuur zo veel mogelijk te enten op het leven, zijn voor de bewoners allerlei voorzieningen gerealiseerd. Zo zijn aan de interne straten op de zevende en achtste verdieping een supermarkt, een kapper, een apotheek, een postkantoor en een hotel gevestigd. Op het dak bevindt zich een speeltuin, een kleuterschool, een sporthal, een theater en ook een atletiekbaan van 300 meter.

Een jaar na de opening in 1952 nodigde Le Corbusier zijn collega's uit om tijdens de negende bijeenkomst van het *Congrès International d'Architecture Moderne* (CIAM) kennis te maken met zijn alles omvattende woonmachine. Om het pluriforme karakter van het complex te onderstrepen, vraagt Le Corbusier aan Yannis Xenakis een '*spatialized concert*' te organiseren. De Griekse componist en architect Xenakis laat op verschillende plaatsen op het dak van het complex vier soorten muziek ten gehore brengen: concrete muziek, traditionele muziek uit India en Japan en jazz. Als hoogtepunt wordt een striptease act uitgevoerd. Niet eerder werden de regels die in 1933 op het vierde CIAM-congres onder aanvoering van diezelfde Le Corbusier werden geformuleerd, zo met voeten getreden. Hierop verlieten de dogmatische Nederlandse congresdeelnemers in een diepe shock de bijeenkomst. Negentien jaar eerder was immers overeengekomen dat de slechte, vaak

onhygiënische leefomstandigheden in de grote steden voorkomen konden worden door de functies wonen, werken en recreëren te scheiden, maar in 1952 verkondigde Le Corbusier al weer het tegenovergestelde: mono-functionele gebieden, waarin alleen kon worden gewoond of gewerkt, dienden niet langer als uitgangspunt voor het ontwerpen van de moderne steden te worden gehanteerd. Met Le Corbusiers oproep om eenvormige woonwijken (*suburbs*), zakendistricten (*downtowns*), industriezones en recreatieparken te vervangen door complete binnenwerelden waarin wonen, werken en recreëren samenkomen, werd een eerste draagvlak gecreëerd voor wat een nieuwe architectuur van het leven kan worden genoemd: de Urban Container.

DE MULTINATIONALISERING VAN DE RUIMTE

Een tweede maatschappelijke ontwikkeling waaraan de opkomst van de Urban Container kan worden gerelateerd, is de kolonialisatie van enorme stukken grond door kapitaalkrachtige bedrijven. Vanaf de tweede helft van de negentiende eeuw kochten grote industriële ondernemingen werkzaam in de mijnbouw, staal-, auto- en houtindustrie op grote schaal gebieden aan rond hun fabrieken.²⁶ Op zoek naar passend onderdak voor hun werknemers in de soms afgelegen gebieden waar de grondstoffen werden gewonnen, creëerden deze bedrijven woongebieden in de nabije omgeving van de fabriek om hun arbeiders te huisvesten. Op deze manier werd voorkomen dat rond de bedrijfsterreinen sloppenwijken zouden ontstaan zonder voorzieningen als stromend water en riolering. De sloppenwijken bezorgden de bedrijven immers een slechte naam en leverden ongewenste publiciteit op. Daarnaast droegen de onhygiënische omstandigheden in dergelijke wijken bij tot de slechte gezondheid van de werknemers en daarmee tot een daling van de productiviteit.

Naarmate arbeiders actiever op zoek gingen naar het hoogste loon en de beste werk- en woonomstandigheden voor zichzelf en hun gezin, breidde het aantal faciliteiten in deze grootschalige woonvoorzieningen zich steeds verder uit en ontstonden de zogenaamde *company towns* met voorzieningen als ziekenhuizen, winkels, tankstations en horecagelegenheden. Goed ingerichte woningen, publieke faciliteiten als parken, scholen, bibliotheken en vergader- en feestzalen, maar ook sociale programma's voor de families moesten bijdragen tot een

gezonder leven van de arbeiders en een stijging van hun arbeidsproductiviteit. Naast deze concrete doelen dienden de *company towns* er ook voor te zorgen dat de werknemers langer in dienst van het bedrijf wilden blijven.

De architectuur in de *company town* verschilt niet veel van het belangrijkste gebouw van het complex: de fabriek. De vormgeving van de huizen waarin de gezinnen woonden, de kerk waar werd gebeden en de school waar de kinderen onderwijs kregen, lijkt in veel opzichten op die van de fabriek. Het resultaat was een geprivatiseerd gebied met een bundeling van gelijksoortige complexen waar het leven van de arbeider gestalte kreeg door middel van specifieke bepalingen. Iedere ingezetene van de *company town* ontleende zijn status aan zijn functie als werknemer en was contractueel gebonden aan de regels en voorschriften, die in deze relatief afgesloten instelling van kracht waren. De bewoners maakten zo deel uit van een sociale orde die gevormd werd door een unieke combinatie van arbeidsroutine, een geïsoleerde locatie en de door het bedrijf voorgeschreven gedragsregels. Deze unieke combinatie zorgde ervoor dat het hele doen en laten van de inwoners van de *company towns* werd beheerst door hun werkgever, die tegelijkertijd huisbaas, vuilnisophaaldienst, politieagent en rechter was.

52]

Een mooi voorbeeld van een dergelijke *company town* is die van de firma *Pullman Palace Car Company*, in 1880 gebouwd ten zuiden van Chicago. Onder leiding van George Mortimer Pullman (1831-1897) maakte het bedrijf luxe slaapwagons, die zelfs voorzien waren van zaken als een bibliotheek, kaarttafels en een speciale klantenservice. Internationale bekendheid kreeg Pullman toen hij voor 6.000 werknemers een stad van 16 km² oprichtte: *Pullman Town*. Om het leven in dit conglomeraat van woningen, een bibliotheek, marktplaatsen en kerken onder controle te kunnen houden, werden de ruim 12.000 bewoners onderworpen aan de regels en normen van het bedrijf. Van het verbod op het drinken van alcohol tot de plaats waar de was moest worden ophangen, alles was even minutieus uitgewerkt en uitgeschreven.²⁷ Tekend is de wijze waarop een arbeider het leven in de complexe binnenruimte van *Pullman Town* verwoordde: *'We worden geboren in een Pullmanhuis, worden gevoed van de Pullmanwinkels, onderwezen in de Pullmanschool, gecatechiseerd in een Pullmankerk en als we dood gaan, gaan we allemaal naar de Pullmanhel.'*

Van de *company town* uit de negentiende eeuw is het maar een kleine stap naar de hedendaagse campussen van bedrijven als software-

producent Microsoft of elektronicaconcern Samsung. De overstap van het leven aan de universiteit naar een werkend bestaan is in de Amerikaanse plaats Redmond gelegen campus van Microsoft zo klein mogelijk gemaakt. Het aanwezige groen, de sportvoorzieningen en de restaurants roepen het model van de universiteitscampus in herinnering. De gebouwen van Microsoft zijn maximaal vier verdiepingen hoog en hebben een kruisvormige structuur. Net als op de studentencampus kijk je vanuit de kantoren uit op grasvelden, die omgeven zijn door dennenbomen. In het interieur van de kantoren is het verschil tussen werken bij Microsoft en studeren nog kleiner gemaakt. School en werk zijn hier in elkaar opgegaan. De kantoren zien eruit als studentenkamers en vrijwel iedereen werkt in vrijetijdsleding.

OUTSIDERS EN INSIDERS

[53

De Urban Container heeft langs verschillende lijnen vorm gekregen. Aan de ene kant ontwikkelt hij zich uit het model van de *company town*, aan de andere kant is de samenpersing van een aantal uiteenlopende maatschappelijke functies binnen ruimtelijke grenzen een belangrijke karakteristiek. Dat laatste maakt dat voorstanders er een perfecte weerspiegeling of reproductie in zien van de samenleving. Buiten de Urban Container houdt de wereld op te bestaan, de wereld ontvouwt zich in de Container. De hierboven beschreven *company town* helpt om de ontwikkeling in landen als Saoedi-Arabië en Jordanië te begrijpen. Daar krijgen de verschillende karakteristieken van de Urban Container gestalte in de *compound*. De *compound* is een woongemeenschap voor buitenlandse werknemers van internationale ondernemingen, die lokaal zaken doen. Binnen de omheining van de *compound* gelden andere verhoudingen dan daarbuiten. De maatschappelijke verhoudingen zijn daar omgedraaid. Hoe moeten we deze uitzonderings-toestand opvatten?

De streng islamitische wetgeving in Saoedi-Arabië drukt een enorm stempel op het openbare leven. Bioscopen, theaters, discotheken en cafés waar alcohol wordt geschonken, zijn in de Saoedische samenleving verboden. Vrouwen mogen niet plaatsnemen achter het stuur of met onbedekt gezicht over straat gaan. In de westerse *compounds* gaat het heel anders toe. Daar zijn wel uitgaansgelegenheden te vinden en ook het drinken van alcohol is er toegestaan. Vrouwen mogen er au-

torijden en zijn niet onderworpen aan dwingende kledingvoorschriften. De stad Dhahran, in het oosten van Saoedi-Arabië, is een van de meest omvangrijke *compounds* voor buitenlanders en *expatriates*. De volledig ommuurde stad is het hoofdkwartier van Aramco, de grootste oliemaatschappij ter wereld. In Dhahran wonen naar schatting 11.300 mensen, afkomstig uit de Verenigde Staten, Canada en Groot-Brittannië. De politie, het ziekenhuispersoneel en de brandweer vallen onder verantwoordelijkheid van de oliemaatschappij en hebben eigen regels en geboden. Slechts in noodgevallen grijpt de centrale overheid van Saoedi-Arabië in het leven van Dhahran in.

De muren rond de *compound* en de bewaakte ingang markeren heel concreet de overgang naar andere regels en voorschriften. Binnen de afscheiding van de *compound* gehoorzaamt men niet aan de nationale wetten of rechtsregels, maar laat men zich leiden door richtlijnen of specifieke protocollen. Dit regime van protocollen hangt nauw samen met de levenswijze en de cultuur van de gemeenschap in de *compound*. Wat betekent het gebruik van protocollen? Protocollen zijn geen nieuw verschijnsel. Ze hebben een lange geschiedenis in het leger, de diplomatie en de gezondheidszorg, instituten die diep geworteld zijn in onze samenleving. Binnen die structuren hebben ze tot taak om correct gedrag te bewerkstelligen op basis van een systeem van vaste afspraken. We kunnen ze definiëren als codes, die een bepaalde handelwijze dwingend voorschrijven. Protocollen zijn dus niet waarde vrij of neutraal. Net als technologie zijn ze nauw verbonden met een sociale controle. Ze produceren een eigen normaliteit omdat ze van de personen die zich in het afgebakende gebied van de Urban Container ophouden, eisen dat deze zich aan de interne regels onderwerpen en allen hetzelfde aangepaste gedrag tonen.

Op dit moment neemt het aantal protocollen snel toe. In de openbare ruimte van steden worden protocollen van kracht, die voorschrijven waar het handelen en optreden van personen aan moet voldoen. Een prachtig voorbeeld daarvan treffen we aan in de openbare ruimte van Rotterdam. Daar is de Rotterdam-code van kracht, een samenspel van verschillende regels, die de bewoners van de stad moeten naleven. In deze burgerschapscode is vastgelegd dat op straat, op school, op het werk en thuis verplicht Nederlands moet worden gesproken. Maar protocollen nemen pas werkelijk een grote vlucht wanneer de Urban Container nog verder doordringt in onze samenleving. De typologie van de Arabische *compound* is daarvoor illustratief. Daar gelden

niet de regels van de Saoedi-Arabische wetgeving maar gedetailleerde voorschriften, die een unieke normaliteit of uitzonderingstoestand met zich meebrengen. Die protocollen leiden als het ware tot een lokale jurisprudentie. Welk doel de controle die op de inwoners wordt uitgeoefend precies moet dienen, is niet nader gedefinieerd, evenmin als tot hoever die mag gaan. Ze wordt uitgeoefend door precies omschreven interne regels die het leven in de Container nauwlettend 'besturen'. In een omgekeerde beweging wordt de relatie tussen architectuur en leven dan gesloten. Het niet accepteren van een protocol leidt tot uitsluiting van de *compound*.

DE E-CITY: HAWAÏAANSE STRANDEN, KLASSIEKE PARKEN EN GRIEKSE ARCHITECTUUR

Volgen we Michel Foucault, dan heeft de gevangenis veel weg van het ziekenhuis, de fabriek en de school. Maar waarom vertonen de *company town* en de *compound* zoveel overeenkomsten met elkaar? De bewering dat een andere maatschappij tot een nieuwe ruimte leidt, kan ook worden omgedraaid: een andere ruimte kan ook een nieuwe maatschappij tot gevolg hebben. Grootschalige Urban Containers tekenen zich af daar waar informatiestromen van de netwerkmaatschappij samenkomen. Dit is het geval op de knoop- of snijpunten van infrastructurele netwerken. Het meest duidelijk is dit zichtbaar in Aziatische steden als Hongkong, Sjanghai en Beijing waar megastructuren worden gebouwd op grote infrastructurele knooppunten als metro- en treinstations.

[55

Aan het begin van de jaren negentig schreef de lokale overheid van Hongkong een strategie voor waarin de *Housing Authority* verplicht werd binnen vijftien jaar 600.000 woningen te bouwen. Om de sterke bevolkingsgroei binnen de beperkte grenzen van haar eigen territorium op te kunnen vangen, ging men op zoek naar een woningbouwmodel dat zowel flexibel als efficiënt is. Het resultaat is een woongebouw dat het *harmony block* wordt genoemd. De eerste woongebouwen bevatten 16 tot 18 woningen per verdieping en zijn gebouwd op basis van een kruisvormige plattegrond. In de torens van 38 verdiepingen zijn de woningen onafhankelijk van hun oriëntatie, rond een verticale circulatiekern bijeengebracht. Om het gebrek aan ruimte te compenseren – de gemiddelde oppervlakte per inwoner is in de eerste blokken ongeveer

11 m² – zijn meerdere torens op een podium geplaatst. Als de welvaart stijgt en de vraag naar grotere woningen met meer voorzieningen toeneemt, kunnen de projectontwikkelaars het *harmony block* aanpassen aan de behoefte van de meer welvarende inwoner van Hongkong. Zo is in de Hongkongse stadsuitbreiding *Tin Shui Wai* het project *Kingswood Villa's* gerealiseerd met 15.880 appartementen in 58 torens. De woonwijk biedt de inwoners een park van 15 hectare waarin een meer is aangelegd. Maatstaf voor de faciliteiten was de kwaliteit van een eerste klas hotel.

In navolging van *Kingswood Villa's* wordt het *harmony block* door steeds meer Chinese projectontwikkelaars gebruikt als het ideale model voor luxe woningbouwprojecten. Met reclameborden, die complete gevels beslaan, proberen de ontwikkelaars nieuwe bewoners te verleiden door ze Hawaïaanse stranden, klassieke parken en Griekse architectuur voor ogen te toveren. Koop het appartement en maak deel uit van een exclusieve wereld zonder zorgen, roepen de folders. Dienden de gemeenschappelijk voorzieningen ooit om het gebrek aan ruimte in de torens te compenseren, nu worden de voorzieningen ingezet om een 'stad in een stad' te realiseren die relatief onafhankelijk is van zijn ligging en directe omgeving. Hoewel de woningen in het luxe *harmony block* qua oppervlakte niet groot zijn, zorgen de voorzieningen in het podium onder de torens dat de bewoners hun modelstad niet meer hoeven te verlaten. Buiten heerst de chaos van het stadsverkeer, de verzengende hitte, de criminaliteit en de geluidsoverlast van de dichtbevolkte stad. Binnen staat de inwoners 24 uur per dag iedere denkbare voorziening ter beschikking, zoals babysitters, bedienden, was-service, krant- en tijdschrift bezorgdienst, clubhuizen, parkeergarages, auto-onderhoud, shuttlebus transport, etc.

Om het macro-interieur van dit meerderwaardigheidscomplex af te schermen van de buitenwereld, beschikken alle bewoners over een pas met een unieke code. De voorspelling van een stad waarin iedereen zijn flat, zijn straat en zijn wijk alleen kan verlaten met behulp van een ('individuele') elektronische chipkaart is hier werkelijkheid geworden.²⁸ Zonder dat er private veiligheidsdiensten nodig zijn, kunnen ongewenste figuren uit de virtuele Container worden geweerd. Door gebruik te maken van een op een elektrisch netwerk aangesloten *smartcard* krijgt de gebruiker toegang tot de verschillende ruimten in het Hongkongse *harmony block*. Tot welke delen van de Container hij toegang heeft, is afhankelijk van zijn lidmaatschap dat naar behoef-

te kan worden uitgebreid. Het e-network verleent de bewoners echter niet alleen toegang tot de digitale voorzieningen, het informationele netwerk registreert ook hoe de ingezetenen leven om voorzieningen en diensten optimaal op elkaar af te kunnen stemmen.

EEN CONTROLE VAN WIEG TOT GRAF

Functioneert de Urban Container als het laboratorium van controle? Steeds meer blijkt de factor ruimte een fundamentele dimensie van onze maatschappij te zijn. Wanneer we de maatschappij bezien vanuit een cultuur van controle, die niet meer opereert op basis van het opsporen van gepleegde criminaliteit maar die erop gericht is om allerlei veiligheidsrisico's uit te sluiten, dan komt nog een laatste kenmerk van de Container prominent in beeld. In de Container is de fysieke ruimte geheel doordrongen van computernetwerken en bewakings-technieken als automatische detectie en patroonherkenningscamera's, die tot doel hebben criminaliteit te voorspellen en tegelijkertijd te voorkomen. Ver voordat het delict is gepleegd, identificeren deze camera's individuen of groepen als potentiële daders op grond van hun gedrag. Met een beroep op de van kracht zijnde protocollen in de Container wordt de informatie vervolgens gebruikt om deze personen of groepen uit diezelfde afgebakende binnenruimte preventief te verwijderen.

[57

Met moderne elektronica, geavanceerde computerprogramma's en gekoppelde databestanden worden de grenzen van de nodale Containers vastgelegd. Virtuele slotgrachten beschermen de bewoners tegen een buitenwereld waar ze niets mee te maken willen hebben: *'It's a dangerous world out there.'* De fysieke Container raakt zo steeds verder uit zicht en maakt plaats voor een virtuele ruimte die geactualiseerd kan worden door smartcards en unieke codes. Is de Urban Container met zijn nadruk op isolatie en zijn combinatie van maatschappelijke functies de perfecte architectonische uitdrukking van het streven naar een maximale veiligheid? In ieder geval kunnen we het resultaat van deze veiligheidscultuur, die niet alleen wordt gekenmerkt door de inzet van nieuwe technieken als videosurveillance maar ook door strengere straffen (*'three strikes, you're out'*) en een uitbreiding van het gevangeniscomplex, eenvoudig samenvatten. Hier bewijst de angst zichzelf. Voortdurend lijkt het alsof er iets gebeurt, maar in wer-

kelijkheid gebeurt er helemaal niets. Met een knipoog naar *De spektakelmaatschappij* van Guy Debord kan worden gesteld: 'Wat verschijnt is *veilig*, wat *veilig* is verschijnt.'

HOOFDSTUK 3

Het failliet van de straat

DE discussie over de stad wordt gedomineerd door twee vertogen, die in elkaars verlengde liggen. De Urban Container maakt deel uit van het eerste vertoog. In het vorige hoofdstuk zijn de belangrijkste principes geschetst, die aan deze revolutionaire veranderingen in de opvatting van ruimte ten grondslag liggen. Het eerste principe is dat de instellingen die in de disciplinaire maatschappij nog ieder hun eigen ruimte hadden, opgaan in grootschalige complexen waar maatschappelijke functies als winkelen, wonen, werk en onderwijs zijn verenigd. Dit betekent niet dat de grenzen van die instellingen worden geneutraliseerd, ze worden slechts herverdeeld. Een eerste aanzet tot een verdichting van de ruimte was te zien in de *company towns*, die in de negentiende eeuw op initiatief van bedrijfstakken als de mijnbouw, staal-, auto- en houtindustrie werden opgericht. Het tweede principe houdt in dat binnen de Container een ander regime van regels en straffen geldt dan daarbuiten. Binnen de ruimtelijke grenzen van de *compound* wordt het leven gereguleerd door middel van eigen protocollen. Dit leidt ertoe dat de werkelijkheid binnen de Container verschilt met die daarbuiten. Het derde principe betreft de afbakening tussen binnen en buiten met behulp van digitale netwerken of virtuele stadspoorten. De binnenwereld van de Aziatische E-City is afgeschermd doordat iedere bewoner virtueel is gecodificeerd. Virtuele muren hebben de fysieke constructie van de Container vervangen.

Deze principes van de Urban Container sluiten naadloos aan bij het eerdere vertoog over de stad, dat van de militarisering van het leven. Sinds het begin van de jaren 1990 tracht de overheid haar greep op de openbare ruimte te versterken door de toepassing van nieuwe bewakingstechnieken en gedragscodes in de fysieke ruimte. Dit past in een ontwikkeling die *Reclaim the Streets* wordt genoemd. In Engeland en de Verenigde Staten is de overheid begonnen om op grote schaal detectie- en patroonherkenningscamera's in de openbare ruimte te plaatsen. Deze hebben niet alleen tot doel het gedrag van de individuen in de openbare ruimte te monitoren, ze worden ook gebruikt om dat gedrag tot op grote hoogte te 'sturen'. In Londen heeft het gebruik van systemen als *Closed Circuit Television* (CCTV) ertoe geleid dat de *Underground* is voorzien van een netwerk van duizenden camera's. In de openbare ruimte van Chicago is een geavanceerd systeem van camera's in werking gesteld, dat de politie alarmeert wanneer iemand doelloos op straat loopt of te lang rondhangt bij een openbaar gebouw. Rondhangen met je vrienden is daar definitief voorbij. Het uitsluiten van veiligheidsrisico's past in een strategie die David Garland 'responsabilisering' noemt. Veiligheid is daarin een brede en gedeelde verantwoordelijkheid, die niet alleen voor rekening komt van de overheid. Met slogans als 'partnerschap', 'publiek-private samenwerking' en 'actief burgerschap' wordt die verantwoordelijkheid nader geconcretiseerd.

Welke gevolgen hebben de ontwikkeling van de Urban Container en de militarisering van het leven voor de openbare ruimte van de stad? Wat maakt pleinen, parken en straten nu tot openbaar gebied, of zelfs publiek domein? Wat is er nog openbaar aan die ruimte en hoe ruimtelijk is die openbaarheid? De openbare ruimte verwijst naar de ruimtelijk-fysieke aspecten van het stedelijke openbare leven. Onder een 'goede' openbare ruimte verstaan we het resultaat van de samenwerking tussen een stedelijke ruimte en het sociale of culturele gebruik dat inwoners en bezoekers ervan maken. Dit wordt dan publiek domein genoemd. Hoewel publiek domein ook in verband wordt gebracht met werken die vrij zijn van auteursrechten, heeft het vooral de betekenis van een openbaar gebied met een maatschappelijke functie. Het duidt op een ruimte waarin we onze mening met anderen kunnen delen. Volgens de filosofe Hannah Arendt is dit het belangrijkste aspect van de betrekkingen tussen burgers. In *Vita Activa* stelt ze: '*De werkelijkheid van het publieke domein berust op het gelijktijdig 'er zijn' van de ontelbare perspectieven en aspecten waarin de gemeenschappen*

lijke wereld zich manifesteert, en die nooit met een gemeenschappelijke maatstaf kunnen worden gemeten of onder een gelijke noemer zijn te brengen.'²⁹ Uitsluiting van individuen of groepen betekent dus dat aan de vrije ontmoeting van verschillende maatschappelijke groeperingen, culturen, levensstijlen en ideeën een halt wordt toegeroepen. Gezien het belang dat Hannah Arendt hecht aan de publieke ruimte als het gaat om het in vrijheid denken, spreken, oordelen en overtuigen van anderen, moet die ruimte dus principieel voor iedereen toegankelijk zijn. Maar wie zijn er nog in de openbare ruimte van de *polis* te vinden?

DE WERELD VAN HIKIKOMORI: 'MA, WAAR BLIJFT MIJN ETEN?'

In Japanse steden trekken steeds meer mensen zich terug uit de openbare ruimte. Misschien is dat niet verwonderlijk voor een land met 127 miljoen inwoners, maar het maakt de trend niet minder spectaculair. Meer dan één miljoen Japanse jongeren tussen de twintig en de dertig jaar komen hun slaapkamer niet meer uit. *Hikikomori* wordt dit verschijnsel genoemd, hetgeen zoveel betekent als 'sociale terugtrekking'. De jongeren hebben zich afgekeerd van de straten, de pleinen en de markten in Tokio, Kyoto en Osaka. De openbare ruimte is voor hen een lege plek geworden, waar niets meer gebeurt. Ze hebben zich opgesloten in hun kamers en alleen via computers en internetaansluitingen staan deze screenagers nog in contact met de buitenwereld.

[61

Hikikomori is geen nieuw verschijnsel. Het is een variant op een fenomeen dat al in de jaren tachtig opkwam: *Otaku*. Het Japanse woord *otaku* heeft in het dagelijks spraakgebruik verschillende betekenissen. Oorspronkelijk betekent het 'mijn huis', maar vaker wordt het gebruikt als het persoonlijk voornaamwoord 'jij'. In het Japans bestaan meer dan vijftig verschillende uitdrukkingen voor 'jij'. Van al deze varianten is *otaku* de beleefde manier om je als spreker tot een persoon te richten die in een onduidelijke sociale positie staat tot jezelf. Behalve als aanspreekvorm heeft het woord in de afgelopen twintig jaar nog een andere betekenis gekregen. *Otaku* wordt ook gebruikt als verzamelnaam voor tieners – vooral jongens – die een meer dan gewone interesse hebben voor één bepaald onderwerp. Hoewel hun belangstelling zich voornamelijk richt op typisch Japanse verschijnselen als anime, manga en videospellen, zijn *Otaku* ook op andere gebieden actief: auto's, muziek,

uniforms, gereedschappen, etc. De fascinatie van deze *'knowbots'* vertaalt zich in het vergaren van zoveel mogelijk kennis op het gebied van hun interesse. Ze zijn gefocust op alle informatie die er over hun favoriete thema is te vinden. In een speurtocht naar de kleinste details proberen ze elkaar de loef af te steken. Ze hoeven niet voortdurend rond te rijden in hun lievelingsauto of de hele dag naar de muziek te luisteren waar ze fan van zijn; ze willen vooral alles weten over hun favoriete onderwerp, tot het meest willekeurige detail toe en elkaar dan aftroeven met: 'Weet je dat ... ?' en: 'Oh, wist je dat niet!'

Otaku zijn kinderen van de media. Informatie is voor hen veel meer dan een wegwerpartikel; informatie is een fetisjproduct. *Otaku* zijn altijd op het internet te vinden om alles over hun onderwerp te weten te komen: *'Met computers kunnen ze zichzelf helemaal verliezen. (...) Ze hebben een ander ritme, zijn 40 uur wakker en slapen dan weer 12 uur.'*³⁰ Door de etymologische betekenis van *Otaku* als 'mijn huis' bestond lange tijd het idee dat het hier om jongeren gaat die hun huis niet verlaten. Dat blijkt in werkelijkheid niet het geval. *Otaku* functioneren op een normale manier in de maatschappij. Vooral onder studenten zijn veel *Otaku* te vinden, die elkaar op uiteenlopende gelegenheden als markten en evenementen treffen. Hoewel veel Japanners *Otaku* als freaks beschouwen, die alleen geïnteresseerd zijn in de laatste modegrillen, heeft de benaming daarom geen negatieve bijklank. Zo staat de elektronikawijk Akihabara onder de inwoners van Tokio bekend als Otaku Town. De sciencefiction schrijver William Gibson noemt deze jongeren zelfs liefdevol *'passionate obsessives'*. Een *Otaku* symboliseert voor hem de connaisseur in de informatiesamenleving. Met slechts één verschil. Hun toegewijde kennis richt zich niet meer op concrete objecten, maar op data: *'Het begrijpen van het 'Otaku-schap' is een van de sleutels van de cultuur van het web. Het heeft iets diep postnationaals in zich, iets buitengeografisch. We zijn allemaal curatoren in de postmoderne wereld, of we willen of niet.'*³¹

Stilletjes hebben *Otaku* echter plaatsgemaakt voor het verschijnsel dat *Hikikomori* wordt genoemd. Een belangrijke oorzaak voor die verandering is het feit dat het internet een veel bredere toepassing heeft gekregen. Werd het internet aanvankelijk gebruikt als een medium om informatie op te zoeken, nu is het steeds meer verbonden met een virtuele werkelijkheid waarin personen met elkaar communiceren op chatboxes en actief zijn door in groepen of 'clans' videogames te spelen op online platforms. Ondanks de overeenkomsten staat de manier

waarop *Hikikomori* in Japan wordt bejegend in schril contrast met *Ota-ku*. Aan *Hikikomori* wordt geen enkele positieve betekenis toegekend. Onder Japanse jongeren is er niemand te vinden die zich erop laat voorstaan *Hikikomori* te zijn of zich met trots zo laat noemen. Terwijl *Ota-ku* zich mengen in het dagelijks verkeer, elkaar ontmoeten op markten en beurzen en zichtbaar voor anderen aanwezig zijn in de publieke ruimte van de stad, staat *Hikikomori* voor solitaire terugtrekking. Soms komen jongeren meer dan vijf jaar hun kamer niet uit. Ze brengen de tijd door met het spelen van computerspelletjes en met het surfen op het internet. Maaltijden en drank worden op vaste tijden door hun ouders voor hun kamerdeur gezet. De Japanse schrijver en filmregisseur Ryu Murakami noemt ze '*Japan's Lost Generation*'. Ze draaien hun leven volgens hem om: '*Ze slapen de hele dag, worden in de avond wakker en blijven op om televisie te kijken of videogames te spelen.*'³²

Murakami relateert de opkomst van *Hikikomori* aan de enorme groei die de Japanse economie in de laatste helft van de twintigste eeuw heeft doorgemaakt en aan de technologische vooruitgang die toen is geboekt. Het verschijnsel is volgens hem een vorm van stress en het gevolg van de hoge eisen die deze maatschappij aan jongeren stelt. Het is niet voor het eerst dat een bepaalde periode uit onze geschiedenis in verband gebracht wordt met een ziektebeeld. Zo is hysterie lange tijd beschouwd als een typische kwaal van de negentiende eeuw. Volgens toenmalige medisch-psychiatrische inzichten waren biologische factoren er de oorzaak van dat veel vrouwen last hadden van hysterie. Op grond van sociaal-politieke theorieën weet men de ziekte later aan de dwingende rolpatronen tussen man en vrouwen. Het diep onderdrukte verlangen naar een aan de man gelijkwaardige positie uitte zich in aanvallen van hysterie, die toen werden opgevat als protest van de vrouw tegen haar onmondige positie. Toen vrouwen volledig deel konden nemen aan het maatschappelijk verkeer, doordat ze stemrecht kregen en gelijke beloning, verdween deze ziekte uit de samenleving.

Net als hysterie wordt ook *Hikikomori* wel een ziekte genoemd. Door het grote aantal van 1,2 miljoen jongeren spreekt het Japanse ministerie van Gezondheid, Werk en Welzijn zelfs van een epidemie. Maar Murakami benadrukt dat het een sociaal fenomeen is dat nauw verbonden is met de paradoxale situatie waarin het hedendaagse Japan is beland: '*Het heeft te maken met de toename van het aantal sociaal teruggetrokken jongeren, terwijl tegelijkertijd nieuwe 'speeltjes' als de Sony PlayStation worden gehuldigd, die is uitgerust met een*

*internet station en een DVD speler. Dit soort technologie heeft het mogelijk gemaakt geanimeerde films en grafische beelden te produceren en om commerciële transacties te doen zonder ooit uit het huis te komen. Ze nagelt mensen onvermijdelijk vast aan hun individuele ruimte. In deze informatiesamenleving ontkomt niemand aan een ietwat sociaal teruggetrokken leven.'*³³

HOE OPENBARE RUIMTE VERZET WORDT

Ondanks het prikkelende statement van Murakami dat Japan geconfronteerd wordt met de perverse effecten van een voortdurend streven naar technologische innovatie, blijft *Hikikomori* voor veel Japanners een nihilistisch verschijnsel waarin het handelen van het individu volkomen monomaan is geworden. Vanuit het gezichtspunt van de Japanners zijn de *Hikikomori*-jongeren wezenloze zombies die ieder contact met onze 'echte' werkelijkheid verloren hebben. Maar bezien vanuit de optiek van de militarisering van het leven en de intrede van de Urban Container, zoals beschreven in de vorige hoofdstukken, werpt het fenomeen dat steeds meer jongeren zich voor langere tijd terugtrekken uit de publieke ruimte van de stad en zich opsluiten in een virtuele ruimte, een aantal principiële vragen op. Die vragen concentreren zich rond het belangrijke thema van verzet. Michel Foucault heeft al eerder geconstateerd dat macht niet kan worden begrepen zonder dat daarin ook het verzet een plaats krijgt.³⁴ Macht roept volgens Foucault verzet op. Zonder machtsverhoudingen zijn er geen relaties van verzet. Pas als verzet niet meer kan worden gedacht, bestaat er niets meer buiten de macht. Op dat moment is de macht geneutraliseerd en houdt zij op te bestaan.

Spreeken over verzet betekent dat ook de publieke ruimte in het vertoog moet worden betrokken. Verzetsuitingen als stakingen, rellen, oproer of demonstraties hebben met elkaar gemeen dat ze zich in de openbaarheid voltrekken, in de fysieke omgeving van pleinen, gebouwen, straten, bruggen en parken. '*If you want to change the city you have to control the streets*', is een bekende leus van de culturele beweging *Reclaim the Streets*, die zich tot doel stelt de straat te heroveren op grote projectontwikkelaars en op commerciële bedrijven en instellingen. Maar als we in de theorievorming de notie van verzet altijd laten samenvallen met gebeurtenissen in de openbare ruimte, dreigt het

verzet door diezelfde ruimte te worden gegijzeld. Anders gezegd: wat blijft er buiten beeld als we verzet blijven interpreteren als een activiteit op straat? Kan het nihilistische en escapistische fenomeen van *Hikikomori* bijvoorbeeld als een vorm van verzet worden opgevat?

De vragen over verzet kunnen worden afgezet tegen de macht van het Amerikaanse leger, die zich uitstrekt tot in het virtuele domein van de oorlogsgames toe. Welke vormen van verzet roept de aanwezigheid van het Amerikaanse leger in de virtuele werkelijkheid op? Op die vraag geven Arabische videogames een verhelderend antwoord. Wereldwijd is iedereen er getuige van hoe het Amerikaanse leger zich op verschillende fronten inzet voor de strijd tegen terroristische krachten die het gemunt hebben op Amerika en de vrijheid van haar inwoners. Als reactie daarop komen uit verschillende Arabische landen games op de markt waarin een ander perspectief wordt getoond dan dat van *America's Army*. In die videogames leren spelers stenen te gooien naar buitenlandse soldaten, schieten ze op de Israëlische oud-premier Ariel Sharon en blazen ze zichzelf op temidden van een groep Israëlische militairen. De Amerikanen zijn hier niet langer de helden en, wat nog opvallender is, de vijanden zijn geen Arabieren meer.

[65

JAMMING OF BLOCKING?

In de strijd om een collectief gebruik van de openbare ruimte vallen twee vormen van verzet in het bijzonder op: *Culture Jamming* en *Reclaim the Streets*. De term *Culture Jamming*, die zowel 'storen' als 'spontaan samenspelen' betekent, werd in 1984 voor het eerst gebruikt door de Amerikaanse band Negativland. De groep doelde ermee op speelse activiteiten als het veranderen van teksten op billboards en het saboteren van andere media-uitingen. Door advertenties te parodiëren en billboards creatief te bewerken wordt de inhoud van de commerciële boodschappen drastisch veranderd. Zo kreeg de hamburgerclown Ronald McDonald in het Canadese tijdschrift *Adbusters grease* over zijn grijns geschreven. En in een parodie op een advertentie voor Nike-sportschoenen werden de werkomstandigheden in de Indonesische fabrieken belicht. Deze tactiek van 'détournement' of verdraaiing, die boodschappen en betekenissen van teksten en beelden manipuleert en verminkt om verwarring te stichten in de maatschappij, is verwant aan die in allerlei kunstbewegingen van de avant-garde: van het dada-

isme en het surrealisme, William Burroughs en Brion Gysin, tot het situationisme van Guy Debord.

Net als *Culture Jamming* richt ook de culturele *Reclaim the Streets*-beweging (RTS) zich op de fysieke ruimte van de stad. In de strijd om een onbeperkt en ongestoord gebruik van de openbare ruimte installeert RTS 'Tijdelijke Autonome Zones' (TAZ). Met deze aan Hakim Bey ontleende term wordt het creëren van vrijplaatsen bedoeld. Bey trekt in zijn werk *The Temporary Autonomous Zone* de vergelijking met een guerrillaoperatie die opduikt om elders weer te verdwijnen voordat de lokale autoriteiten er grip op krijgen. Hij spreekt van een 'microcosmos van die "anarchistische droom" van een vrije cultuur.'³⁵ De TAZ is voor de RTS de perfecte tactiek om de barsten in de huidige maatschappij op te sporen en lege ruimten kortstondig te bezetten of in te nemen. De beweging gaat terug tot het begin van de jaren 1990 in Londen. In 1994 kreeg ze brede bekendheid door een actie tegen de aanleg van een ringweg, de M 11, in het oosten van Londen. Door een onteigend huizenblok te kraken en de straten te blokkeren, slaagde men erin de aanleg van de ringweg enkele maanden uit te stellen. De actie werd muzikaal opgeluisterd door soundsystems waarop DJ's en MC's de aanwezigen trakteerden op de laatste dansmuziek.

Tijdens de bijeenkomst van de G8 in Birmingham op 16 mei 1998 bereikte de mix van politiek en plezier een tweede hoogtepunt. Door moderne communicatiemiddelen als e-mail, websites, gsm en sms werden mensen in steden over de hele wereld gemobiliseerd om het gedachtegoed van de beweging te steunen en actie te voeren tegen de privatisering en de toenemende annexatie van de openbare ruimte door multinationals. In steden over de hele wereld vonden die dag illegale straatfeesten plaats waarvan sommige rustig verliepen en andere in een veldslag eindigden. In Nederland blokkeerden meer dan 800 dansende mensen in Utrecht een snelweg. In het Finse Turku vierden 2.000 mensen feest op de belangrijkste bruggen van de stad.³⁶

VIRTUALITEIT IS DAT WAT TERUGSLAAT

Waar gaat het deze culturele bewegingen eigenlijk om? Richt het verzet zich tegen de versplintering van de openbare ruimte in afgescheiden microwerelden van orde en controle, zoals particulier beheerde binnenruimten, grootschalige overdekte winkelcentra en door par-

ticuliere veiligheidsdiensten bewaakte woonwijken? Niet voor niets zegt antiglobaliste Naomi Klein dat de eis om een gemeenschappelijk en vrij gebruik van de openbare ruimte een belangrijk doel is in de hedendaagse strijd in de stad: *'Terwijl onze gemeenschappelijke ruimten – pleinen, straten, scholen, boerderijen, planten – worden vervangen door een steeds groter wordende marktplaats, komt over de hele wereld een gevoel van verzet op. Mensen eisen stukken natuur en cultuur op door te zeggen 'dit is vanaf nu publieke ruimte'.'*³⁷ Wat de inzet van *Culture Jamming* en *Reclaim the Streets* ook moge zijn, het favoriete terrein waar deze strijd wordt uitgevochten is nog steeds de straat.³⁸ Telkens keert dezelfde vraag terug: Hoe nemen we de fysieke ruimte van de *polis* in bezit?

De plekken waar mensen elkaar in vrijheid konden ontmoeten en ideeën konden uitwisselen, zijn in de afgelopen eeuwen van karakter veranderd. In de achttiende eeuw fungeerden koffiehuisen als openbare ontmoetingsplekken waar verschillen van mening werden uitgevochten en de publieke opinie werd gevormd. In de negentiende eeuw waren winkelpassages en publiek toegankelijke bibliotheken de symbolen van de moderne openbaarheid. Nu spreekt men in de grote warenhuizen van steden als Tokio en New York over straten. In die ingekapselde boulevards flaneren personen en hangen groepen jongeren de gehele dag rond. Openbare ruimte is dus geen autonoom gebied of ongedifferentieerde eenheid, anders gezegd: haar identiteit is niet vooraf gegeven.

Naast de overheid zijn ook bekende multinationals een belangrijke factor geworden als het gaat om de openbare ruimte in grote steden en het bepalen van ruimtelijk beleid. Zo houdt Walt Disney Company zich niet alleen bezig met pret- en themaparken, films en hotels. In 1991 realiseerde Disney in Orlando de suburbane woonwijk 'Celebration', die in Amerika geldt als toonaangevend voorbeeld van New Urbanism. Celebration is de nieuwe wereld, maar dan volgens de wetten en regels van Disney. In Celebration worden de waarden en normen uit de vorige eeuw gecombineerd met de technologie van morgen. De nostalgische romantiek van *front porches* en *rocking chairs* gaat in Celebration hand in hand met modern technologisch vernuft als glasvezelkabels en online communicatie. De invloed van de Disney Company blijft echter niet beperkt tot nieuw op te richten woonwijken in Amerikaanse steden. Nog bekender is de invloed van het imperium van Mickey Mouse bij de opschoning van Times Square in New York. Mede op aandringen van Disney, die een theater- en entertainmentcomplex wilde bouwen

in het gebied, is de plek ontdaan van typische verschijnselen van grootstedelijkheid, als pornotheaters, daklozen en verwaarloosde panden.³⁹

Omdat de openbare ruimte vele gedaantes heeft, kunnen we ons ten slotte afvragen of die ruimte niet meer omvat dan een fysieke plek. Als bijvoorbeeld *Hikikomori* een manifestatie is van wat de Amerikaanse schrijver Howard Rheingold een virtuele gemeenschap zou noemen, dan wordt ook de vraag naar de notie van verzet pregnanter. Met de opkomst van een virtuele werkelijkheid zijn we namelijk getuige van bijzondere vormen van verzet, die zich buiten onze 'objectieve' werkelijkheid manifesteren. Waar zijn de barsten en lege ruimten in onze maatschappij waar het virtuele verzet zich kan nestelen?⁴⁰

EEN STENENREGEN VAN PIXELS

68] Virtualiteit is een fundamenteel element geworden in de inrichting van onze fysieke ruimte. De fysieke structuur is als het ware virtueel bezet. Dit heeft repressieve gevolgen, maar biedt ook creatieve mogelijkheden. De woorden 'virtueel' en 'virtualiteit' zijn ontleend aan het Latijnse 'virtualis', dat in het klassieke Latijn non-existent betekent. Rond 1700 zijn 'virtueel' en 'virtualiteit' bekende begrippen in de optica, in het bijzonder in de theorie van het 'virtuele beeld'. Daarmee worden de objecten bedoeld die we in de spiegel zien, maar die niet werkelijk bestaan. Ze zijn de fictieve representaties die we waarnemen aan het eind van de teruggekaatste lichtstralen die het object verbinden met het oppervlak van de spiegel en ons oog.⁴¹ Een eeuw later dringen de begrippen door in de mechanica, in theorieën over virtuele snelheid, virtueel moment en virtuele krachten. Daar verwijzen de termen naar de betekenis die de Griekse wijsgeer Aristoteles hechtte aan het Griekse begrip 'dynamis', dat refereert aan een nauwkeurig bepaalde mogelijkheid of potentie, die zich in tijd gestaag verwerkelijkt tot een vaste vorm. Deze potentie kan niet op zichzelf bestaan. Ze wordt gedetermineerd door de uiteindelijke vorm en is daarom geen substantie in de eigenlijke zin van het woord. Haar definitieve verschijning bestaat slechts omdat ze al is uitgedrukt in de 'materia'.

Om de verschillende vormen van verzet in de huidige mondiale informatie-economie te kunnen duiden, moeten we virtualiteit nog in een andere betekenis opvatten. Manuel Castells noemt de vorm van realiteit die ontstaat in en bewerkt wordt door mediascapes van de popu-

laire cultuur '*real virtuality*'.⁴² Aan de hand van dit begrip keert deze Spaanse socioloog zich tegen de idee dat een virtuele werkelijkheid losstaat van onze fysieke werkelijkheid. De werkelijkheid van onze cultuur is volledig ingebed in de media. Die media zijn zo alomvattend geworden dat de menselijke ervaring er een plaats in heeft gekregen. Virtualiteit oefent daarmee een onuitwisbare en niet te onderschatten invloed uit op ons dagelijkse doen en laten. Om de impact van deze *real virtuality* te begrijpen, kunnen Arabische videogames een verhelderend perspectief bieden.

Dat games meer omvatten dan de uitdrukking 'het is maar een spelletje' doet vermoeden, blijkt onder meer uit de rol die games toebedeeld hebben gekregen in het zich al jaren voortslepende conflict tussen de Palestijnen en Israël. In het geschil tussen beide volken gebruiken de Palestijnen games als middel van verzet tegen de onderdrukking en uitbuiting door Israël en de Verenigde Staten. De bekendste wapens in deze strijd zijn de spellen *The Stone Throwers* (Hamza, 2000), *Under Ash* (Afkar Media, 2001) en *Special Force* (Hezbollah, 2003). De oorlog speelt zich dus niet alleen meer af in de straten van Jeruzalem, Tel Aviv of Hebron, maar vindt nu ook plaats in een virtuele omgeving. Deze uitbreiding van de gewelddadige en gewapende strijd tot in de virtuele ruimte van games maakt dat we de betekenis van verzet opnieuw moeten onderzoeken. Heeft het verzet de virtuele omgeving tot podium gekozen?

[69

Dat de macht van de Verenigde Staten en andere grootmachten zich daadwerkelijk uitstrekt tot in het virtuele domein blijkt niet alleen uit het feit dat hun legers games gebruiken als simulatieapparatuur en dat de virtuele en reële realiteit in de ervaring van militairen in elkaar overlopen. De aanwezigheid van die landen in het virtuele domein lokt reacties uit en deze actieve tegenkrachten vormen een extra bewijs voor de macht van de Verenigde Staten en zijn bondgenoten. Als uiting van protest tegen Amerika's wereldwijde oorlog tegen het terrorisme moet ook het westerse spel *Velvet-Strike* (Anne-Marie Schleiner, 2002) hier zeker worden genoemd. *Velvet-Strike* richt zich op een vreedzame wijze tegen het geweld dat zich in het bekende spel *Counterstrike* voltrekt tussen terroristen en militaire eenheden. In *Counterstrike* worden de gewapende conflicten uitgevochten tussen teams van terroristen en SWAT's.

Velvet-Strike bestaat uit een verzameling afbeeldingen die als graffiti kunnen worden gespoten op de muren, plafonds en vloeren in de

openbare ruimte van het spel *Counterstrike*. Op een speciaal daarvoor opgerichte website kunnen opschriften en tekeningen worden gedownload, die tijdens het spelen van *Counterstrike* zichtbaar voor andere spelers kunnen worden aangebracht in de virtuele omgeving van het spel. Je zou *Velvet-Strike* kunnen opvatten als een virtuele 'détournement' of verdraaiing, omdat ze inbreekt in de ruimte van *Counterstrike* en de acties van de spelers van een onverwacht en verrassend commentaar voorziet. In een interview verklaart de maakster van *Velvet-Strike*, Anne-Marie Schleiner, dat deze actie behalve enthousiasme reacties ook felle afkeuring oproept bij de spelers, die op de servers van *Counterstrike* actief zijn: *'We ontvingen van alle kanten doodsb bedreigingen en haatmails. Ik denk dat deze negatieve reacties op Velvet-Strike voor een groot gedeelte te maken hebben met de woede dat een vrouw betrokken raakte in iets wat hoofdzakelijk een mannelijke cultuur was geworden. Een andere reactie kwam van 'patriottistische' Amerikaanse jongens die ons project als een aanval op Amerika zagen. Ons project was een serie antioorlog protesten en interventies. Natuurlijk waren andere reacties positief of geïnteresseerd. En zelfs de negatieve feedback beschouw ik als een succes omdat Velvet-Strike mensen dwong positie in te nemen. Velvet-Strike dwong vreemde mensen uit de kast te komen (het soort mensen dat je ziet in Michael Moore's 'Bowling for Columbine').'*⁴³

70]

Bekijken we deze virtuele vorm van verzet vanuit de Arabische hoek, dan is *The Stone Throwers* het eerste spel dat werd ingezet om het verloop van de strijd tegen Israël te beïnvloeden. Het spel is gemaakt door de Syriër Mohamed Hamzeh en kan worden gedownload van een website met de naam Damascus-Online. Ter nagedachtenis aan de Palestijnen die zijn gestorven in de gevechten met het Israëlische leger is op de internetsite de volgende boodschap te lezen: *'Voor die personen die hun levens hebben verloren voor de vrijheid van ons thuisland en voor iedereen die vecht voor vrijheid – uit Syrië met liefde.'* Tegen het decor van de Al Aqsa Moskee in Jeruzalem neemt de speler het op tegen gewapende Israëlische soldaten. In tegenstelling tot westerse spellen als *Counterstrike*, *Full Spectrum Warrior* en *America's Army* beschikt hij niet over een uitgebreid wapenarsenaal. Stenen zijn het enige wapen dat de speler tot zijn beschikking heeft. Wanneer het spel wordt beëindigd, verschijnt de boodschap in beeld dat het spelen van dit spel niet beperkt blijft tot de virtuele omgeving. Het probleem van *real virtuality* heeft meer dan één kant. De speler krijgt te horen dat

hij slechts in een virtuele omgeving Israëlsche soldaten heeft gedood. Daarop wordt een Palestijnse begrafenis getoond met de tekst '*Dit is de echte wereld. Stop het doden van onschuldige Palestijnen voor het spel werkelijk over is*'. Zien we hierin niet de les terug van de voortdurende beweging van het reële naar het virtuele en omgekeerd? De logica van die beweging berust op het gegeven dat elke virtualiteit op den duur realiteit wordt en iedere realiteit weer verzinkt in een virtuele wereld, zoals het Arabische verzet tegen de overheersing van Israël en de Verenigde Staten in *The Stone Throwers* laat zien.

OVERAL ZIJN ZELFMOORDAANSLAGEN

Het belang van *The Stone Throwers* kan moeilijk worden overschat. Hoewel de vormgeving en de interactieve mogelijkheden ver achter blijven bij die van westerse spellen, is het spel in de Arabische wereld zeer populair. Inmiddels zijn nog meer spellen ontworpen, die worden ingezet als verzet tegen de Israëlsche bezetting. Een jaar na *The Stone Throwers* kwam *Under Ash* van de Syrische uitgever Dar Al-Fikr uit. Eenentwintig jaar na *Battlezone* is *Under Ash* het eerste Arabische 3D-computerspel. In dit spel kruipt de speler in de huid van een Palestijnse jongen met de naam Ahmad en voert een gewelddadige strijd tegen de Israëli's. In iedere fase van de game wordt de speler een aantal historische achtergronden verteld van de Palestijnse zaak. In het eerste deel probeert Ahmad de Al Aqsa Moskee in Jeruzalem te bereiken. Komt hij daar levend aan, dan moet hij gewonde Palestijnse broeders evacueren, geweren afnemen van Israëlsche soldaten en militairen verjagen van de heilige plek. In een ander deel van het spel dringt Ahmad een Joodse kolonie binnen om de Palestijnse vlag te hijsen. De laatste opdracht speelt zich af in het zuiden van Libanon. Daar neemt hij deel aan een Libanese guerrilla-aanval op een Israëlsche radarpost. *Under Ash* is al meer dan 500.000 keer gedownload van het internet en er zijn in het Midden-Oosten meer dan 15.000 exemplaren verkocht voor \$10 per stuk.

Door het succes van de games in de Arabische wereld besloot het Syrische bedrijf nog een spel met de titel *Under Siege* (Afkar Media, 2004) uit te brengen. Het is het eerste spel waarin de hoofdrol is weggelegd voor een vrouw. De speler kan een Palestijnse vrouw spelen, die zich opgeeft om als menselijke bom een aanslag in Israël te plegen. Na-

dat ze haar kindje heeft ondergebracht bij haar familieleden, laat ze temidden van een divisie Israëlische soldaten een handgranaat ontploffen. Net als in *America's Army* is in deze game een regime van strikte regels en straffen van toepassing. Het neerschieten van onschuldige burgers leidt bijvoorbeeld tot een aftrek van punten met als opvallend detail dat het niet uitmaakt of dat Israëlische of Palestijnse ingezetenen zijn. De beelden in *Under Siege* vertonen veel gelijkenis met *Full Spectrum Warrior*, een eveneens door het Amerikaanse leger ontwikkeld spel. Maar waar in *Full Spectrum Warrior* de gevechten worden gevoerd in de hoofdstad van het fictieve land Zekistan, speelt *Under Siege* zich af tussen en op de daken van de gebouwen in de bezette gebieden. 'We kunnen geen vrede oogsten tenzij we rechtvaardigheid zaaien,' licht Radwan Kasmiya, de manager van het spel, toe.

72] In *De wil tot weten* stelt Michel Foucault dat er in onze verhouding tot de macht niet één plaats is van – zoals hij dat uitdrukt – de 'Grote Weigering: de ziel van het verzet, het brandpunt van alle opstanden en de zuivere wet van de revolutionair'.⁴⁴ Er bestaan uiteenlopende vormen van verzet, die elk hun eigen achtergrond hebben. Dat blijkt ook uit de woorden van Mahmoud Rayya, een medewerker van het Hezbollah bureau dat verantwoordelijk is voor de ontwikkeling van het spel *Special Force*: 'De meeste games die worden verkocht, zijn spellen waarin, helaas, de held een Amerikaan is die Arabische terroristen doodt. Wij willen onze jeugd voorzien van een alternatief. Verzet beperkt zich niet alleen tot wapens. Je moet ook meedoen met de groeiende industrieën van het internet en videogames.'⁴⁵ Uit de woorden van Rayya kan men opmaken dat verzet telkens op nieuwe plaatsen en in een andere gedaante opduikt. Meer dan de traditionele media als radio en kranten sluiten games als *The Stone Throwers* en *Under Ash* aan bij de belevingswereld van jonge Palestijnen. Temidden van het dagelijkse geweld houden ze een andere uiting in van de weigering om zich nog langer te schikken in de bestaande situatie van onderdrukking en uitsluiting. Dat de strijd zich nu afspeelt in een virtuele omgeving, maakt de gevechten niet minder plaatsgebonden. De gevechten blijven gericht op een exclusief machtsobject: Israël en de Verenigde Staten. In hun strijd tegen de soevereine macht van deze landen staat het Palestijnse verzet een concreet doel voor ogen. In de games gaat het de spelers om de bevrijding van de bezette gebieden en de oprichting van een zelfstandige staat Palestina als voorwaarden voor een definitieve oplossing van het conflict. Deze samenhang tussen het verzet tegen een

soevereine macht en het bereiken van een concreet eindpunt noemen we, met een verwijzing naar Foucault, een bevrijdingspraktijk.⁴⁶

BEVRIJDINGS- EN VRIJHEIDSPRAKTIJKEN

Bevrijdingspraktijken zijn iets anders dan vrijheidspraktijken. Tussen beide bestaat een kwalitatief verschil. In een bevrijdingspraktijk wordt gevochten tegen de overheersing van een ander land. In klassieke termen richt dit verzet zich tegen de wet of het gebod van een andere staat. In een vrijheidspraktijk gebeurt meer. Daar tekent zich een nieuwe identiteit af en ontstaat een positieve zelfervaring. Waarin uiteten zich de positieve effecten van dit streven naar vrijheid? En op welke manier komt een nieuw zelfbewustzijn naar voren? Wat de spellen *The Stone Throwers*, *Under Ash* en *Under Siege* naast het verzet tegen de onderdrukking en uitbuiting door Israël en de Verenigde Staten met elkaar gemeen hebben, is dat ze aanzetten tot een gemeenschappelijke Arabische identiteit. In de virtuele omgeving van deze games ervaren de deelnemende spelers hun identiteit op een specifieke manier. Volgens de makers moet het spel *Under Siege* daarom niet worden gezien als een antwoord op het Amerikaanse oorlogspel *America's Army*. Radwan Kasmiya stelt dat *Under Siege* een nieuwe vorm van identiteit biedt: *'Dit is geen spel over moord en doodslag. (...) Wij vertellen een verhaal. Het gaat niet over wanhoop, het gaat over het opofferen van je leven om anderen verder te laten leven.'* De wijze waarop spelers in westerse oorlogspellen worden gedisciplineerd en genormaliseerd wordt in dit spel ter discussie gesteld. Zo vormt zich een ervaring onder Arabische spelers die afwijkt van het dominante beeld waarin iedere soldaat die voor de goede zaak vecht altijd afkomstig is uit het Amerikaanse leger. In een interview verklaart de projectdirecteur van het spel *Under Ash*, Hassan Salem, dat met de Arabische games een ander vertoog wordt gecreëerd: *'We proberen tegenwicht te bieden aan de giftige ideeën die door Amerikaanse videogames worden opgelegd aan onze kinderen. Ons primaire doel is educatief. We willen een nieuwe generatie, die niet naar het journaal luistert, over de Palestijnse zaak leren.'*⁴⁷

Het succes van deze oorlogspellen, die door zeer uiteenlopende groepen worden gebruikt om een eigen geluid te laten horen, roept ook spanningen en problemen op. Videogames zijn geen waardevrije

of neutrale media. Dat is ook de Israëlische regering niet ontgaan. Op de vraag hoe Israël aankijkt tegen het spel *Special Force* antwoordt de woordvoerder van het Ministerie van Buitenlandse Zaken, Ron Prosor: *'We zien ze niet als spellen, maar als deel van een opvoedingsproces dat elke kans op vrede voorkomt.'*⁴⁸ Zo is er wat betreft realisme weinig verschil tussen het door het centrale Internetbureau van de Hezbollah uitgebrachte spel *Special Force* en de Amerikaanse games over terrorisme. Met als kanttekening dat de Arabische games doordrongen zijn van een anti-Israël iconografie. *'Fight, resist, destroy your enemy in the game of force and victory,'* is de slogan van *Special Force*.

Met behulp van landkaarten, videobeelden en ander archiefmateriaal heeft de computerafdeling van Hezbollah virtuele versies gemaakt van gevechtssituaties die zich in werkelijkheid hebben voorgedaan. In het spel is bovendien een apart trainingsprogramma opgenomen waarin spelers leren schieten op Israëlische politieke en militaire figuren als oud-premier Sharon. Net als in de andere Arabische games opereert een speler in *Special Force* vanuit het perspectief van een jonge Palestijn, die deelneemt aan de jihad. Hij komt in dezelfde omstandigheden als de leden van de Hezbollah en bevindt zich, net als zij, op vijandig terrein tegenover de Israëlische troepen. Volgens Bilal Zain, één van de makers, dient het spel als tegenwicht tegen de propaganda van westerse spellen. *'We willen anderen laten weten dat ons land is bezet, dat onze mensen gevangen worden gehouden in Israëlische gevangenis- sen, en dat onze huizen worden vernietigd,'* zegt hij.⁴⁹

In het vertoog van een vrijheidspraktijk staat een andere vraag centraal dan in een bevrijdingspraktijk. Het gaat niet alleen om de vraag 'Waar vechten wij tegen?', maar ook om: 'Wie zijn wij?' Deze vraag moet in het licht worden gezien van Foucaults opmerkingen over het artikel *'Was ist Aufklärung?'* (1784) van de Duitse filosoof Immanuel Kant. De vraag die in deze tekst centraal staat, is de vraag naar het heden. Wat gebeurt er vandaag? Foucault vertaalt Kants vraag als 'wat zijn wij in onze actualiteit?'. Hij wil daarmee de universele en objectieve inzet van 'wie zijn we?' doorbreken.⁵⁰ Naast de strijd tegen de macht van een staat vindt in de virtuele ruimte van games ook het gevecht plaats om de eigen identiteit en het zelfbeeld. Niet alleen wordt er over zichzelf gesproken, er ontstaat tevens een eigen karakter dat een eigen vocabulaire heeft. In de relatie tot zichzelf, de andere spelers en de inzet van het spel komt zo een specifieke vorm van gemeenschap of subjectiviteit tot stand.⁵¹ In dat opzicht zijn games waarheidspelen door

middel waarvan de Palestijnen hun eigen geschiedenis en identiteit constitueren. Op basis hiervan kunnen we deze vrijheidspraktijk een positieve waarde toekennen. In de vorm van een samenhangende identiteit wordt een nieuwe subjectiviteit geproduceerd. In de virtuele werkelijkheid van games hebben de Arabieren zich op een andere manier gepositioneerd in het machtsspel van politieke verhoudingen: zij presenteren zichzelf niet als terroristen maar als vrijheidsstrijders. Games blijken dan niet alleen te gaan over het vijandbeeld en de introductie van nieuwe regels en straffen, maar ook over de vorming van een gezamenlijke sociale identiteit en gemeenschap.

SONISCHE STEDELIJKHEID

DEEL TWEE

De audio-hallucinaire sferen van de stad

DOordat de wereld steeds 'kleiner' wordt en we steeds gemakkelijker en goedkoper kunnen reizen heeft het op de kaart zetten van de eigen stad voor menig stadsbestuur hoge prioriteit. Steden wedijveren met elkaar om meer inwoners en meer toeristen, maar ook de huisvesting van hoofdkantoren van multinationals als Shell, Siemens of Sony is een belangrijk wapenfeit. De kwaliteit van de stedenbouwkundige inrichting en het representatieve karakter van de stad vormen daarvoor essentiële voorwaarden, zoals ook culturele voorzieningen een belangrijke rol spelen in deze concurrentieslag. Een dependance van het Guggenheim Museum wordt door iedere metropool verwelkomd als een hoofdprijs. Men hoeft maar te denken aan Bilbao. De bouw van de door Frank Gehry ontworpen vestiging van het Guggenheim Museum zorgde ervoor dat dit bescheiden Spaanse vissersdorp in één klap deel uitmaakte van een mondiaal netwerk van mensen, diensten en informatie. In China melden steden als Beijing en Shanghai zich aan het front door internationaal bekende architecten uit te nodigen een nieuw repertoire aan gebouwen neer te zetten. 'Oude' steden als Berlijn, Londen en Parijs sluiten hierbij aan en geven hun centra een extra impuls met nieuwe architectonische iconen. Het beeld is de beste pleitbezorger van de stad. De suggestie wordt gewekt dat de belangrijkste kwaliteit van een stad haar ligging is en de schoonheid van haar gebouwen. Deze zogenoemde 'postkaartar-

chitectuur' waarmee steden zich van elkaar proberen te onderscheiden, legt de nadruk op het permanente of duurzame karakter van een stad en sluit aan bij de ideeën van negentiende-eeuwse stadsplanners die meenden dat de ziel of identiteit van een stad huisde in de loop van de straten, de uitstraling van de gebouwen en de grootte van de pleinen.

80] Je kunt je echter afvragen of de discussie over de stad niet veel ruimer moet worden opgevat. Een stad is toch meer dan een wolkenkrabber, een museum of een bibliotheek. Er is ook sprake van een andere, minder tastbare vorm van stedelijkheid. Deze stedelijkheid richt zich op samenlevingsvormen. Om de draagwijdte van de stad beter te begrijpen, moeten wij ons afvragen hoe deze immateriële stedelijkheid tot stand komt en aandacht schenken aan daaraan gerelateerde vraagstukken over de verhouding tussen binnen en buiten, tussen wie er wel en wie er niet bij hoort. Het gedachtegoed van Peter Sloterdijk biedt verschillende aanknopingspunten. In zijn studie *Sferen* beschrijft deze Duitse filosoof hoe groepen mensen al sinds de prehistorie hun omgeving afbakenen door het voortbrengen van geluid. Doordat mensen zich hullen in bollen van geluiden en klanken brengen zij onderscheid aan tussen de groep waarin zij leven en hun directe omgeving. Sloterdijk noemt deze omgevingen sferen. Terwijl de verschillende horden in de prehistorie nog in afzondering van elkaar leefden, staan we nu wereldwijd met elkaar in verbinding via een netwerk van wegen, vlieg- en vaarroutes, via het internet, satellieten en kabels. Door de komst van deze logistieke en digitale netwerken zijn de onderlinge afstanden steeds kleiner geworden. Ondanks de fabelachtige schaal en vertaktheid van deze netwerken moeten we echter niet vergeten dat geluid nog steeds een belangrijke rol speelt in het creëren van specifieke leefomgevingen. Lange tijd heeft geluid geen rol gespeeld in het vertoog van de stad. Wanneer we in het denken over de stad daarvoor wel een plek inruimen, zal ook ons begrip van stedelijkheid veranderen.

DE ONTKOPPELING VAN ARCHIGRAM

De architectuur van het Britse Archigram is een eerste aanwijzing dat stedelijkheid meer is dan de gematerialiseerde inbedding van moderniteit. Archigram – een samentrekking van de woorden 'archi-

tectuur' en 'telegram' – is de naam van het tijdschrift waarin David Greene, Warren Chalk, Peter Cook, Mike Webb, Ron Herron en Dennis Crompton uiting gaven aan hun ongenoegen over het beperkte blikveld in de architectuurpraktijk. Tot aan het eind van de jaren zestig opereerden de architecten van Archigram nog niet als een hecht team, maar waren ze relatief onafhankelijk van elkaar werkzaam bij verschillende architectenbureaus en onderwijsinstellingen. Dankzij de Engelse architectuurcriticus Reyner Banham is de groep bekend geworden onder de naam van hun blad Archigram. Daarin schreven ze manifestachtige teksten en riepen zij op een einde te maken aan de overheersing van de zakelijke en functionele architectuur waarmee Engeland na de Tweede Wereldoorlog werd vol gebouwd. Deze architectuur paste volgens hen niet meer in de zich aandienende informatiesamenleving. In een hartstochtelijk pleidooi voor de potentie van technologische ontwikkelingen en de populaire massacultuur stellen zij dat de architectuur de uitdaging moet aangaan om technologie en popcultuur in zich te verenigen. Die versmelting moet ertoe leiden dat de mens zich kan bevrijden van de knellende banden met zijn directe leefomgeving. Architectuur dient te worden ingezet in de strijd tegen het statische en duurzame karakter van de gebouwde omgeving. Volgens Archigram wordt het nieuwe informationele tijdperk immers gedicteerd door beweging zoals belichaamd in ruimtecapsules, robots en computers.

[81]

Beïnvloed door de ontwerpen van Richard Buckminster Fuller, ontwerpt Archigram aan het begin van de jaren zestig een serie bolvormige capsules.¹ Deze zijn voorzien van alle noodzakelijke voorzieningen en stellen de bewoners in staat om een afgesloten en hechte gemeenschap te vormen. Een fraai voorbeeld is het ontwerp *Living Pod*, dat de gedaante heeft van een maanlander. In de huid bevinden zich dezelfde voorzieningen als in een gewoon woonhuis, het bijzondere aan de bolvormige capsule is dat deze mobiel is. Losgekoppeld van zijn directe omgeving kan *Living Pod* overal ter wereld worden neergezet. In het ontwerp *Capsules* zijn reeksen capsules aan een hoge verticale kern van beton geschakeld. Bovenin bevindt zich een kraan die op ieder moment een nieuwe bol kan aankoppelen. In een ander ontwerp, *Blow-out Village*, zijn de capsules bevestigd aan een waaier van telescopische armen om op verschillende hoogten boven het landschap te zweven. De armen zijn voorzien van een grote transparante koepel die over het gebied kan wor-

den heengetrokken. Met deze bolvormige en beweegbare ontwerpen creëren de Archigram-leden afgedichte binnenwerelden die autonoom en onafhankelijk van hun directe omgeving kunnen functioneren. De bolbewoner kan het recht volledig in eigen hand nemen. *'De voorverpakte bevroren lunch is belangrijker dan Palladio,'* stelt Peter Cook in 1967, ervan overtuigd dat de belangrijkste innovaties plaatsvinden in domeinen buiten de architectuur: in de ruimtevaart, de verpakkingswereld, communicatiemediën en de auto-industrie. Daarom meent de groep dat de architectuurpraktijk moet worden uitgebreid naar andere aspecten van de culturele productie, naar de bruisende popcultuur en de grensverleggende technologieën van de ruimtevaart. Het bereik van de architectuur moet voorbij strikte, bureaucratische grenzen en elitaire esthetiek worden gebracht. Oplossen in het dagelijks leven, dat is de diepste wens van Archigram, want alleen op deze wijze kan het leven zelf architectuur worden. Om de bewoners van de moderne steden meer bewegingsvrijheid te geven in een omgeving die zij zelf kunnen vormgeven, laat Archigram duurzaamheid en identiteit, aspecten die juist kenmerkend zijn voor postkaartarchitectuur, geheel los. Ook luchtballonnen, landschappen en ruimtecapsules zijn voor hen architectonische gestalten. In Archigrams *Moving City* is de stad in haar geheel in een mobiele capsule beland. Zoals ze zich op uitschuifbare poten door het landschap bewegen, lijken de capsules op dikke insecten van staal. Als cruiseschepen meren zij af bij oude, statische steden als New York, Londen en Amsterdam en aangeland in de Egyptische woestijn doen ze de eeuwenoude piramides op miniatuurspeelgoed lijken.

Omdat de inrichting van de fysieke ruimte steeds minder belangrijk is voor Archigram, beperken de leden van de groep zich in hun ontwerpen niet meer tot bolvormen. Onder invloed van de ingrijpende ontwikkelingen op het gebied van informatie en communicatie worden hun radicale voorstellen steeds immateriëler. *Tuned Suburb* is uitgerust met satellietshotels en ruimtevaarttechnologie. Met dit ontwerp toont Archigram dat bewoners van suburbane woonwijken dezelfde intense ervaringen kunnen hebben als die in het centrum van een grote metropool. Thema's als onzichtbaarheid, gewichtloosheid, tijdelijkheid en mobiliteit komen in hun presentaties steeds meer centraal te staan. Architectuur wordt losgekoppeld van het domein van de stad en mondt in projecten als *Quietly Technologised Folk Suburbias*, *Crater City* en *Hedgerow Village* tenslotte uit in

subtiële verbindingen tussen de populaire media en ter plekke georganiseerde activiteiten.

Terwijl Buckminster Fuller in 1962 in Manhattan nog een geodesische koepel wilde bouwen over het gebied van de 22^{ste} tot en met de 64^{ste} straat om de inwoners te beschermen tegen bijvoorbeeld luchtvervuiling, heeft Archigram de materiële bol niet meer nodig. Met ondergrondse gebouwen, gewichtloze ballonnen en nieuwe communicatietechnologieën creëert de groep sferische binnenruimten of *Plug-in Cities* die bijeen worden gehouden door onzichtbare draden en tunnels. Die sferen krijgen een stedelijk karakter als de bewoners zich hebben ingelogd. Wat hier tot stand wordt gebracht, bereikt een hoogtepunt als Archigram in 1969 de prijsvraag wint voor het ontwerp van een entertainmentcentrum op een stuk drooggelegd land voor de kust van Monaco. Het plan behelst een ondergrondse koepel met daarboven een park. Het met bomen en gras begroeide dak is voorzien van service-openingen in een grid van zes bij zes meter. Hier kunnen bezoekers hun parasol, telefoon en televisie inpluggen. Gebruikmakend van de voorzieningen van het onderliggende gebouw kunnen de zonnebaders in het park televisiekijken en het laatste nieuws per telefoon bespreken met vrienden. Om de onthechting van de moderne mens compleet te maken voorziet het ontwerp in een ondergrondse hal die groot genoeg is om ijshockeywedstrijden, circusoptredens en rockconcerten te organiseren.² Helaas is het project tijdens het afgraven van de bouwput gestrand op problemen met het grondwater. Door het ontbreken van politieke steun is het project later niet meer opgepakt. Ondanks het feit dat het project nooit is uitgevoerd, heeft het wel de aandacht gevestigd op de toenemende invloed van informatie- en communicatietechnologieën op de hedendaagse cultuur en op de inrichting van de stedelijke ruimte in het bijzonder.

[83]

DETROIT: OVER DE NAALD EN DE STAD

Moeten we er met Archigram van uitgaan dat de stad geen eigen locatie meer nodig heeft? Zeker is dat de stad in de visie van deze groep architecten niet meer definitief vastligt, zoals postkaartarchitectuur ons nog wel wil doen geloven. De projecten van Archigram bewijzen dat de stad verplaatsbaar is geworden. Dit betekent dat de invulling van

de stedelijke ruimte op zijn minst kan worden losgekoppeld van haar concrete, fysieke verschijningsvorm. Om deze niet-gematerialiseerde vorm van ruimte nader te preciseren, gaan we nog een stap verder en laten we de om dynamiek en mobiliteit draaiende ontwerpen van Archigram achter ons. In plaats daarvan richten wij ons op uitingen van de popcultuur die onder invloed van het globaliseringsproces is uitgegroeid tot een wereldomvattend fenomeen.

84] De geschiedenis van de dansmuziek is nauw verbonden met de stad. Tien jaar voordat *pirate radios* als Kool FM, Pulse en Defection jungle lieten klinken in de Londense ether en Paul Elstak en Speedy J Rotterdam verrasten met de opgevoerde beats van gabber, kwam in de jaren tachtig, in de nachtclubs van Detroit techno op. Techno verbindt de industriële geluiden van de blanke Duitsers van Kraftwerk met de artificiële disco uit New York en het futurisme in de zwarte muziek van artiesten als Sun Ra, Herbie Hancock, Miles Davis en Funkadelic. Tot de bekendste producers behoort het, onder de naam Cybotron – een samentrekking van cybo(rg) en (elec)tron(ics) – opererende duo Juan Atkins en Rick Davis. Zij gaven Detroit in 1984 de naam waaronder de stad nog steeds bekend staat: *'Tech-noh Cit-ehh'* roept de vervormde stem van Rick Davis in het gelijknamige nummer. Het nummer gaat over de situatie waarin de stad aan het einde van de jaren zeventig terecht is gekomen, na de rassenrellen, het vertrek van de auto-industrie, de massale volksverhuizing en de aanleg van snelwegen in dichtbevolkte wijken. Het wegvallen van de belangrijkste industrie waardoor de stad veranderde in een archipel van enclaves, grote asfaltvlaktes en verlaten fabrieksterreinen, kortom de teloorgang van Detroit, verleidt Atkins en Davis niet tot spijt of nostalgische overpeinzingen over het illustere verleden van hun woonplaats. *'Je kan de huidige toestand van Detroit zien als een pluspunt. We bevinden ons hier aan het front. Toen nieuwe technologieën opkwamen, stortte Detroit als industriële stad in elkaar. Maar Detroit is Techno City: het wordt allemaal beter, het zal omdraaien,'* beweert Atkins vol vertrouwen.

In hun muziek gaan muzikanten als Cybotron, Model 500, Derrick May en Kevin Saunderson dan ook niet meer op zoek naar de ziel of identiteit van Detroit. Door de vele aliassen die Kevin Saunderson gebruikt om zijn muziek te verkopen – The Bad Boys, E-Dancer, Esray, K.S. Experience, Inter-City, Inner City, Kaos, Keynotes, Master Reese en Tronikhouse – lijkt Detroit zelfs groter dan ze in werkelijkheid

is. Het gaat niet langer om de naam van de artiest of de diepste gevoelens van de muzikanten, alles draait volgens Derrick May om een *distinct flavor*. Hij zegt: *'De leegheid van de stad zorgt voor de eenheid in de muziek. Het is net als met blinden die dingen kunnen ruiken, voelen en horen die ziende personen nooit zouden opvallen. En ik denk dat veel mensen in Detroit blind zijn geweest voor wat er om ons heen gebeurde. Daarom hebben we ons gericht op andere zintuigen en zijn die gaan versterken. Zo ontwikkelde ook de muziek.'* Detroit techno koppelt een bepaalde indruk aan onverwoorde ideeën. De *distinct flavor* ontstaat door geluiden te verbinden met de typische kenmerken van de stad. De klanken van techno scheppen een nieuwe collectieve en auditieve omhulling voor Detroit. Ze creëren een sferische ruimte waarin de luisteraar zich een mentaal beeld kan vormen van een stad zonder dat hij deze in levende lijve hoeft te bezoeken. Rijden op een stille snelweg door een verlaten buurt zoals verwoord in het nummer *Cosmic Cars* van Cybotron uit 1982, is niets minder dan een stedelijke sensatie: *'Stepping on the gas. Stepping on the gas in my cosmic car.'*

[85]

PUT YOUR HANDS UP 4 DETROIT, IT'S A LOVELY CITY

De door de Canadese componist Murray Schafer als *soundscape* of *sonosfeer* aangeduide klanken en geluiden trekken de liefhebbers van techno in het binnenste van een psycho-akoestische leefomgeving. Het ritme van de muziek zet de dansers niet alleen aan tot robotachtige, spastische bewegingen, de muziek roept bij hen ook een onmiddellijke en actuele sensatie op van de stad Detroit. Hier is sprake van een andersoortige ruimte dan die zich feitelijk aan ons voordoet. Lange tijd beschouwde men de fysieke ruimte als een objectief toneel of absolute grootheid. Ruimte werd opgevat als een lineair en onafhankelijk gegeven; een objectief toneel waarop objecten hun plek hadden en sociale processen zich afspeelden.³ In die visie staan waarnemer en object tegenover elkaar, daartussen bevindt zich een neutrale ruimte.⁴ In een akoestische of sonische ruimte bevindt men zich echter altijd in het centrum. Het oor kent geen tegenover en heeft geen frontaal zicht op een object dat zich verderop bevindt. Vanuit de context van techno moet de ruimte van de stad daarom anders worden benaderd. Stedelijke ruimtelijkheden, in de betekenis van een per-

manent 'elkaar horen' en 'elkaar zien', worden ook opgeroepen door middel van klanken en geluiden uit de popmuziek.

Behalve dat de stad plaatsloos is, zoals de ontwerpen van Archigram lieten zien, kunnen we nu ook concluderen dat de stad tijdsgebonden is. Omdat een stad in de mediascapes van de popmuziek op ieder moment kan worden geactualiseerd, heeft ze geen vaste coördinaten of punten meer. Onze stedelijke omgeving is slechts een geschiedenis van sferen of gedeelde ruimtelijke constellaties. Vanuit een vergelijkbaar perspectief schetste de situationist Gilles Ivain al in 1953 in zijn artikel *Formulary For a New Urbanisme* een stad met districten die het hele spectrum van menselijke gevoelens en emoties bestrijkt: de bizarre wijk, de gelukkige wijk, de nobele en tragische wijk, de historische wijk, de nuttige wijk, de onheilspellende wijk en de doodswijk. In dit scala van sferen is de duistere wijk in Ivains visie het equivalent van de buurten met een slechte reputatie waar louche personages rondhangen in onguere kroegen.

86]

De ontstaansgeschiedenis van techno geeft ons inzicht in de wijze waarop deze elektronische dansmuziek een stedelijke ruimtelijkheid wereldwijd weet te actualiseren. De term 'techno' komt voor het eerst voor in *De derde golf*, een boek van de Amerikaanse futuroloog Alvin Toffler. Aan de hand van het begrip *technosfeer* beschrijft hij de veranderingen die door de eeuwen heen hebben plaatsgevonden. Toffler stelt dat er in de geschiedenis van de menselijke beschaving drie maal een grootschalige omwenteling heeft plaatsgevonden. De eerste betreft de agrarische revolutie die meer dan duizend jaar nodig had om haar volle omvang te bereiken. Daarop volgde de industriële revolutie met de opkomst van fabrieken, standaardisatie, specialisatie en massaproductie. Tijdens dit veranderingsproces dat ongeveer driehonderd jaar heeft geduurd, vond een scheiding plaats tussen producent en consument. In onze tijd wordt dit proces van industrialisering volgens Toffler overspoeld door de digitaliseringsgolf. Na de agrarische revolutie en de industriële revolutie is de digitale revolutie met haar informatie- en communicatietechnologieën thans de derde fundamentele ommekeer in de menselijke geschiedenis. Toffler introduceert het begrip *technosfeer* om het systeem te beschrijven waarin energieverbruik, productiewijze en distributie met elkaar samenhangen, terwijl *technorebellen* in zijn visie de belangrijkste personen zijn van ons informatietijdperk: 'kernfysici, biochemici, functionarissen uit de gezondheidssector en genetici behoren er-

toe, maar ook miljoenen gewone burgers.’⁵

Geïnspireerd door Tofflers denkbeelden, interpreteren Atkins en Davies de eerste videogames als een uitingsvorm van stedelijke ruimten in het digitale tijdperk. De ruimtelijke infrastructuur van videogames biedt in hun ogen nieuwe mogelijkheden om elkaar op een andere manier te ontmoeten. Het raamwerk dat voor een open systeem van verbindingen zorgt, noemen zij de *Game Grid*: *‘We gebruikten veel termen uit videogames om te verwijzen naar situaties uit het echte leven. We stelden de straten of onze leefomgeving voor als een grid in een videogame. En Cybotron werd gezien als een ‘super-sprite’. Bepaalde grafische delen in een videogame worden ‘sprites’ genoemd, en een ‘super-sprite’ had bepaalde krachten of mogelijkheden op het Game Grid die normale ‘sprites’ niet hadden.’*⁶ De meervoudige ruimtelijke dimensies van videospellen inspireren hen tot nummers als *Alleys Of Your Mind*, *Cosmic Cars* en *Clear*. Maar het is in het nummer *Techno City* dat er pas echt een samenhangende en bezielde stedelijke ruimtelijkheid wordt gerealiseerd met geluid als het belangrijkste verbeeldende en verbindende element.

Techno City is het antwoord van Atkins en Davies op de film *Metropolis* van Fritz Lang. *Metropolis* werd in 1925 en 1926 opgenomen in de UFA (Universum Film Aktiengesellschaft) Neu Babelsberg studio’s nabij Berlijn en ging op 10 januari 1927 in première. De film gaat over de ongelijkheid tussen werkgevers en arbeiders, maar heeft zijn bekendheid vooral te danken aan het duizelingwekkende decor waarin het verhaal zich afspeelt. Afgeladen autowegen fungeren als brug tussen metershoge wolkenkrabbers en vliegtuigen scheren in adembenemende duikvluchten tussen dit weggennet door. *Metropolis* is voor Davies het ultieme bewijs dat een aan de wetten van de fysica onderworpen stad ook kan worden opgeroepen door het vluchtige en onstabiele van een soundscape: *‘Techno City was het elektronische dorp. Het was verdeeld in verschillende sectoren. Ik had Fritz Lang’s Metropolis gezien waarin de bevoorrechte sectoren zich in de wolken bevonden en de arbeidersstad ondergronds was. Ik vond dat er drie sectoren moesten komen: het idee was dat een persoon in Techno City – de arbeidersstad – kon worden geboren en opgroeien, maar dat hij zich eigenlijk wilde opwerken naar de cybodrome waar artiesten en intellectuelen zich ophielden. Er zou geen Moloch zijn, maar allerlei vormen van vermaak, videogames en elektronische instrumenten. Techno City was het equivalent van het getto in Detroit.*

De pooiers en dealers op Woodward Avenue worden daar ook over het hoofd gezien door de Renaissance Tower.'

'YOUR PLACE OR MINE?'

Het vermogen van de populaire muziek om een eigen, nieuwe omgeving te scheppen, brengt ons ertoe na te denken over de verschillende ruimtelijkheden van de stad. Als we met geluid een immuniteitssysteem kunnen scheppen, waar bevinden we ons dan in de stad? Anders gezegd, hoe verhouden die binnenwerelden zich tot het 'buiten' van de stad?

In *Sferen* keert Peter Sloterdijk zich tegen de opvatting dat ruimte een opzichzelfstaande entiteit is die losstaat van objecten en subjecten. In zijn visie is het oudste en meest efficiënte middel om een ruimte te creëren het produceren van geluid. Het project *Sferen* gaat daarmee over de geschiedenis van de mens en de plaats die de mens door de tijd heen in de wereld heeft ingenomen. Voor Sloterdijk staat niet langer de traditionele vraag van de filosofie: 'Wat is de mens?' voorop, maar de vraag 'Waar is de mens?'. In zijn antwoord op die vraag vergelijkt hij de in kleine groepen samenlevende mensen uit de prehistorie met schipbreukelingen die op houten vlotten rondrijven op open zee. Als 'drenkeling' doolde de prehistorische mens in relatieve afzondering rond in de wilde natuur. En hoewel hij in een zekere harmonie leefde met zijn natuurlijke omgeving, had hij geluiden nodig om zijn gebied te markeren. Door te murmelen, zingen, praten en klappen brachten de leden van een groep een scheiding aan tussen de groep en de omringende omgeving, waarbij de omvang van de binnenwereld werd bepaald door de reikwijdte van de stemmen. Iedere groep beschikte over een eigen klankkleur en unieke toonhoogte. Door deze specifieke eigenschappen fungeerde het geluid als herkenning en verbindende schakel tussen de verschillende leden van de groep; de geluiden zorgden voor een gemeenschappelijk continuüm.

Sloterdijk constateert dat voor de prehistorische mens, levend in kleine nomadische groepen en omringd door een overweldigende natuur, een goede sfeer een overlevingssfeer is. De oorspronkelijke betekenis van het, van het Griekse *sphaira* afgeleide woord 'sfeer' is bol of bal. In een meer algemene betekenis is een sfeer een bolvormige beleevingsruimte tussen twee of meer personen die in een nauwe relatie staan tot elkaar. In een natuurlijke omgeving vol gevaar bieden klank-

bollen de leden van een groep beschutting en een veilig onderkomen, maar welke betekenis hebben deze gedeelde ruimtelijke constellaties in een discussie over de stedelijke ruimte van nu? Tot welke nieuwe, wereldomvattende ruimtelijkheden leiden de sferen van de populaire cultuur?

Sloterdijks afkeer van de populaire muziek weerhoudt hem ervan de relatie te leggen tussen de sociale aspecten van het menselijk samenleven en de popcultuur. Hij heeft een uiterst negatief oordeel over het offensief van de populaire geluidsmedia. De popmuziek, zoals die over de hele wereld is te horen, draagt in zijn visie bij tot de ontmanteling van de sonosfeer van de wereldsamenleving.⁷ Sloterdijk stelt dat de aanslag die deze muziek pleegt op het gehoor van de wereldbevolking, uniek is in zijn soort. In niet mis te verstane bewoordingen gooit Sloterdijk alle muziek op één hoop en concludeert dat de westerse amusementsmuziek zich na een periode van uitwisseling met muziekstijlen uit het Oosten en het Zuiden, heeft ontwikkeld tot een vulgaire muzikale mengvorm die de hele wereld heeft veroverd. De eenvormigheid van de popmuziek is volgens hem het bewijs dat hier sprake is van een regressie die de oren van de wereldbevolking ongevoelig maakt voor alles wat nieuw is.⁸ Overal ter wereld klinken uit de luidsprekers dezelfde muzikale dictaten, dezelfde toniserende effecten en dezelfde gestandaardiseerde en tonale frasen.⁹ De populaire muziek heeft kortom het stadium bereikt dat ze in iedere uithoek van de planeet identieke ritmische en harmonische formules laat horen.

Het leidt weinig twijfel dat de homogeniserende kracht van populaire media groot is. De geluiden om ons heen worden niet meer alleen voortgebracht door de mens of de wilde natuur. Nieuwe media als radio, televisie, internet, MP3-spelers, iPods hebben het klappen, zingen en murmelen als communicatiemiddel vervangen en zorgen ervoor dat de populaire muziek alom tegenwoordig is. Dat hierbij dezelfde muzikale dictaten steeds terugkeren heeft niet zo'n desastreus effect als Sloterdijk ons wil doen geloven. De herhaling van tonale frasen, effecten en formules is een van de essentiële eigenschappen van popmuziek, bovendien leidt een andere context voor een citaat of sample automatisch tot nieuwe interpretaties. Belangrijker dan het oordeel over de kwaliteit is het gegeven dat de muziek een samenhangende sociale ruimte construeert onder de toehoorders. Deze psychoakoestische ruimte wordt gekenmerkt door een dubbele beweging. Ze ontstaat door toedoen van de leden van de groep, maar tegelijkertijd

brengt zij de leden ook samen. Door de geluiden manifesteert de groep zich als eenheid, terwijl de afzonderlijke leden zich hierdoor deel voelen uitmaken van de groep.

URBAN: EEN NIEUWE RUIMTELIJKHEID?

Hoe verhoudt een dergelijke vorm van samenzijn zich tot de fysieke bepaaldheid van de stad, is een vraag die steeds terugkeert. Vanuit dit gezichtspunt kun je je afvragen wat het eigenlijke probleem is van Archigram en Detroit techno. Hoe de stad te redden? Hoe van de stad verlost te raken? De overeenkomsten tussen beide zijn in ieder geval opvallend. Ze delen de fascinatie voor een stad die is losgeweekt uit haar concrete begrenzingsen. Daarin staan ze niet alleen. Steeds vaker wordt een scala aan producten en activiteiten, variërend van muziekstijlen, kleding, parfums en sieraden tot sneakers, in verband gebracht met het typisch stedelijke. Het is niet eenvoudig om in een paar woorden duidelijk te maken hoe omvangrijk de invloedsfeer van de stad is. Ruimvallende denimbroeken met opvallende ritsen, knopen, en opgestikte zakken worden Urban Jeans genoemd. Urban Lingerie is de trend die ultravrouwelijk ondergoed combineert met de grove stijl van hiphop kleding. De zonnebrillen uit de Kill Loop serie van Adidas mixen trends uit de sportkleding met de rauwe energie van de straat. In de winkels zijn ze te koop als Urban Sunglasses, zoals ook de met goud en diamanten belegde horloges, riemen en kettingen als typisch Urban worden verkocht. In de hiphopcultuur staat de Urban Car voor een vierwiel aangedreven terreinwagen of SUV, bij voorkeur een Cadillac van het model Escalade. Voor Afro-Amerikanen wordt onder het thema 'het leven in de grote stad' Urban Entertainment gemaakt. Urban Skating, Urban Golf, Urban Climbing, Urban Freeflow, Urban Base jumping, Urban Streetraces en Urban Soccer zijn de namen van de nieuwste sporten. En Urban Arts is de overkoepelende naam voor kunstvormen die variëren van graffiti, stickers en posters tot uiteenlopende vormen van straatdansen.

Ondanks het feit dat al deze producten en activiteiten ver afstaan van de stad als zodanig, roepen zij sterke associaties op met stedelijkheid. En dat brengt ons tot de kern. Hoe moeten wij ons de identiteit van de stad voorstellen als de stad zo voelbaar aanwezig is in dit arsenaal aan ver uit elkaar liggende producten en activiteiten? In het antwoord

op deze vraag lopen we vooruit op het idee dat de stad in onze mediale samenleving zowel plaatsloos als tijdgebonden is. Wij stellen dat in de populaire jongerencultuur Urban een unieke ruimte is ontstaan die een eigen geschiedenis en een eigen logica heeft en die als achtergrond kan dienen voor het debat over het verstedelijkingsproces.

Diverse schrijvers hebben betoogd dat men de jongerencultuur Urban tekort doet wanneer men deze tot synoniem maakt van allochtone cultuur. Ondanks dat een dergelijke gelijkschakelijking tussen allochtoon ('zwart') en Urban geen recht doet aan de verscheidenheid ervan, is er sinds het midden van de jaren negentig sprake van een toe-eigening van 'urban culture' door de hiphop en post-hiphopcultuur.¹⁰ Want hoewel de verzamelnaam Urban afkomstig is van het Latijnse woord *urbanus* dat 'stad' of 'beschaafd' betekent, wordt de term vooral gebruikt om de betekenisruimte van hiphop en R&B aan te duiden.¹¹ In hiphop en R&B wordt dit adjectief verbonden met minderheden die weten hoe zij moeten overleven in de armste wijken van de grote stad. De straat is bron van alle wijsheid en de plaats waar authenticiteit, trouw en geloofwaardigheid nog geen loze kreten zijn. Niet alleen staat de straat voor *'the real'*, het levert ook de nodige *credits* op wanneer je in deze omgeving thuishoort. *'I'm still Jenny from the block (...) I know where I came from (from the Bronx)'* zingt Jennifer Lopez in het nummer *Jenny From the Block* uit 2002. De Latino-Amerikaanse ster ontleent haar identiteit zo aan het archetype van gangsters (*gangsta's*), pooiers (*pimp's*), hoeren (*bitches*) en andere bewoners (*playa's*) van de steden in de Verenigde Staten.

[91]

Op het eerste gezicht lijken aan plaats en tijd gebonden ontwikkelingen in de samenleving hun neerslag te vinden in de jeugdcultuur Urban. Toch heeft de geschiedenis van dit stedelijke Empire een bredere context gekregen door middel van een uitgekiend product- en marketingmechanisme. Hoe die merchandising kan leiden tot een gedeelde ruimtelijkheid kan worden gereconstrueerd met het verhaal van de familie Simmons. De hoog opgeleide Russell Simmons groeide in de jaren zestig op in de buurt Hollis in Queens in New York, een gemengde wijk voor de middenklasse. Zijn jongere broer Joseph, die later zou doorbreken als Reverend Run van de rapgroep Run-DMC, omschrijft de wijk als *'mooie huizen, verzorgde tuinen, met alles erop en eraan.'*¹² Tijdens zijn studie aan het City College organiseert Russell Simmons al verschillende hiphopfeesten, maar landelijke bekendheid krijgt hij in 1984 wanneer hij samen met Rick Rubin het platenlabel

Def Jam opricht. Simmons beperkt zich niet tot het uitbrengen van de muziek van LL Cool J, Beastie Boys, Public Enemy en EPMD, zes jaar later start hij een nieuw avontuur met zijn bedrijf Rush Communications, een belangrijke motor achter de huidige Urban cultuur.

Rush Communications is opgebouwd uit verschillende dochterondernemingen. Behalve met de productie van live-shows, televisieprogramma's, tijdschriften en energiedrankjes houdt het bedrijf zich ook bezig met sportkleding dat onder het label Phat Fashion met *street credibility* op de markt wordt gebracht. Phat Fashion afficheert zich met het prestige van de Ivy League, de universiteiten en colleges in Noord-oost Amerika die in hoog aanzien staan en een uitstekende reputatie hebben op het gebied van onderwijs. Het bedrijf omschrijft zijn kledingstijl als *'een mix van de hiphopcultuur van de straat en de studentikoze cultuur van de Ivy League.'* Phat Fashion bestaat uit de afdelingen Phat Farm, Baby Phat en Phat Farm Kids. Terwijl Phat Farm een mannenlijn is, richt Baby Phat dat onder leiding staat van Simmons ex-vrouw, het voormalige Chanel model Kimora Lee Simmons, zich op jonge welvarende vrouwen. Inmiddels is Phat Farm voor 140 miljoen dollar verkocht aan kledinggigant Kellwood Co. Hoe divers het bedrijf is, blijkt uit het feit dat Rush Communications ook over een ideëel netwerk beschikt dat door heel Amerika congressen organiseert met als doel de zwarte bevolking politiek bewuster te maken en het percentage stemmers onder hen te vergroten. Bovendien probeert het bedrijf met de *Rush-card* de vijfenveertig miljoen Amerikanen te bereiken die niet beschikken over een eigen bankrekening of kredieten. Met deze prepaid-kaart zijn deze mensen voor het storten van geld minder afhankelijk van geldkantoren. Terwijl iedere transactie 1 dollar kost, is de kaart te koop voor 20 dollar.

De term Urban krijgt verder reliëf wanneer de broer van Russell Simmons, Joseph 'Run' Simmons, samen met Darryl 'DMC' McDaniel en Jam Master Jay de rapgroep Run-DMC begint. Opgegroeid in de suburb Hollis en niet in de gewelddadige achterstandswijken van New York, nemen de leden van Run-DMC in hun teksten onmiskenbaar afstand van hun nette achtergrond. Rick Rubin, medeoprichter van Def Jam, verwoordt hun kloof tot de straat als volgt: *'Met Run-DMC en de suburbane rapstroming zagen we het leven in het getto als een cowboyfilm. Voor ons was het zo iets als Clint Eastwood. We konden over die dingen praten omdat ze niet zo dicht bij ons stonden.'*¹³ De voor Run DMC typerende zwarte kleding met witte Adidas gympen ont-

staat pas na een optreden in The Bronx. Uitgelachen door het publiek om hun kleding en afkomst uit de 'softe' wijk Queens, schaft de groep direct met het eerste, uit de platenverkoop verdiende geld op Jamaica Avenue de laatste mode aan. In 1986 breken ze met het nummer *Walk This Way* én hun karakteristieke kleding door bij het grote publiek.

Dat entertainmentconcerns als Rush Communications die de zelfkant van het leven in de grote stad koppelen aan producten en activiteiten als kleding, schoenen, prepaid-kaarts en congressen, een stempel drukken op het stedelijke leven kan moeilijk worden ontkend. Hoe nauw de straat en commercieel succes met elkaar kunnen samenhangen, bewijst het aan de Bloods-gang geaffilieerde platenlabel Death Row van Suge Knight en Dr. Dre uit Los Angeles. Tijdens een optreden in het bekende Amerikaanse televisieprogramma Saturday Night Live draagt de grootste ster van Death Row, de rapper Snoop 'Dogg' Dogg een shirt van Tommy Hilfiger. Dit televisieprogramma dat al meer dan dertig jaar wordt uitgezonden, is in de Verenigde Staten via 219 verschillende zenders te ontvangen en bereikt iedere uitzending gemiddeld 8,2 miljoen kijkers. Tot Snoop Doggs optreden was het marktprofiel van Hilfiger te vergelijken met dat van Calvin Klein; de kleren van Hilfiger werden voornamelijk gedragen door blanke mannen van middelbare leeftijd uit het midden van de Verenigde Staten. Na Snoop Doggs televisieoptreden in 1994 schoten de verkoopcijfers van het merk met 90 miljoen dollar omhoog. Daarop begint Tommy Hilfiger ruimer vallende vrijetijdskleren te ontwerpen die aan de vraag naar 'streetwear' uit de grote steden aan de west- en oostkust van de Verenigde Staten tegemoet moeten komen.

[93

DE INTERMEDIALE RUIMTE VAN EEN URBAN EMPIRE

Net als Detroit techno heeft ook de Urban jongerencultuur het vermogen individuen samen te brengen en de ervaring van stedelijkheid in te kleuren. Eerder hebben we bij Detroit geconstateerd dat informatie- en communicatietechnologieën binnenruimten bijeenhouden en een nieuwe vorm van stedelijkheid creëren. Diezelfde vormen van wereldwijde communicatie maken het mogelijk dat kruisbestuivingen ontstaan tussen nachtclubs, radio-uitzendingen, platenlabels en nummers als *Techno City* en *Cosmic Cars* en dat op ieder moment een samenhangende en gedeelde stedelijke ruimtelijkheid gestalte kan krij-

gen. Maar hoe krijgt de ervaring van stedelijkheid in Urban vorm? Wat hebben de producten en activiteiten die onder het hipste adjectief van de jongerencultuur vallen met elkaar gemeen?

In de videoclip *Drop It Like It's Hot* (2004) van de rappers Snoop 'Doggy' Dogg en Pharrell Williams schittert de stad in haar gehele omvang en grootsheid. 'Snooooo Dooog, clic-clac-clic-clac, Snooooo Dooog' klinkt de beat van het nummer, voortgebracht door de klikgeluiden van de tongen van de twee supersterren. Het sonische minimalisme van het nummer keert terug in de beelden van de videoclip van regisseur Paul Hunter. De twee rappers staan in een zwart-wit decor. De plaats van handeling wordt afgewisseld door hun favoriete stedelijke iconen: een zwarte Rolls Royce, een lowrider driewieler, een met juwelen ingelegde riem, mobiele telefoons en Ice Cream gymshoenen. Zonder dat de stad als zodanig is te zien, roepen de zwart-wit beelden een specifiek stedelijke ervaring en ruimtelijkheid op waarin beide rappers de hoofdrol spelen.

94]

Hoe kunnen we deze vorm van onthechte stedelijkheid duiden? De conclusie lijkt niet moeilijk te trekken. De videoclip van Snoop Dogg en Pharrell Williams toont dat de razendsnelle verstedelijking van onze leefomgeving zich niet beperkt tot de fysieke ruimte van de grote steden waar, afgaand op de cijfers van de Verenigde Naties, binnen dertig jaar de meerderheid van de wereldbevolking zal wonen. Ook langs andere ruimten en processen krijgt het verstedelijkingsproces gestalte.

De verleidelijke klankwereld van Urban maakt de stad via een andere weg voorstelbaar en invoelbaar. De klanken en ritmes zijn verbonden met een symbolische wereld; kleding, auto's en sieraden worden 'beladen' voorwerpen omdat ze actualiseren waar de stad voor staat. En daarmee creëert Urban een andere stedelijke ruimte tussen haar publiek en de verschillende producten en activiteiten. Hoewel Urban slechts ten dele steunt op haar 'roots', laat ze zien dat de stad niet louter kan worden opgevat als een verzameling 'artefacten' die hun ontstaan en betekenis ontleenen aan een specifieke historische context. Terwijl de Italiaanse architect Aldo Rossi in zijn studie *The Architecture of the City* betoogt dat '*vanuit architectuur, waarschijnlijk meer dan vanuit welk ander perspectief dan ook, men tot een omvattende visie van de stad kan komen en een begrip van haar structuur*,' laat Urban zien dat er ook een andere analyse van de stad mogelijk is.¹⁴ Rossi's opvatting dat de ontwerpkenis voor de toekomst besloten ligt in be-

staande bouwwerken die zich door de eeuwen heen hebben bewezen, is daarom te eenzijdig.

De stichting van een stad is geen eenmalige gebeurtenis. Dat zou immers betekenen dat alles voor eens en altijd vast zou liggen. Ook buiten de concrete inrichting van haar fysieke ruimte krijgt de stad een herkenbare vorm. Popcultuur toont dat de verschillende mediale processen ruimte scheppen voor een eigen leefwereld. Die leefwereld ligt niet verankerd in de fysieke leefomgeving maar is de dynamische neerslag van een stedelijke ervaring die wordt opgeroepen door uiteenlopende producten en activiteiten. Tussen de zonnebrillen, auto's, lingerie, sieraden en de kleding van de sterren die op hun getto-chiquest zijn gekleed, weeft zich een stedelijke ervaring. Niet voor niets constateert Urban videoclipregisseur Hype Williams: *'Whatever continent you're on, the cool kids have the urban look.'* De bezielde stedelijke ruimte waarvan de negentiende-eeuwse stadsplanners droomden, wordt nu opgeroepen in de context van de jeugdcultuur Urban op een manier die we intermediaal kunnen noemen. Hierin worden de contouren van de stad niet langer getrokken langs geografische lijnen of wordt haar verschijningsvorm niet meer bepaald door de verdeling van rijkdom en macht. Hier maakt de mediale verscheidenheid van de populaire cultuur haar stedelijkheid uit, waarbij de stad opgaat in een audiovisuele betekenisbol, die voortdurend wordt geactualiseerd door diezelfde mediale uitingen.

[95

WAT HEB JIJ VANDAAG GEBOUWD?

Mensen zijn sferenbouwers. Komen we daarmee niet op het punt dat stedelijkheid geen geografische bepaaldheid of dwingende architectuur meer nodig heeft? Het wordt steeds duidelijker dat de stad zo uitdijt dat op den duur alles stad wordt. Als een autonome kracht lijkt ze alle kanten op te gaan. Het proces van verstedelijking dat daarmee zo nauw samenhangt, moet niet alleen geografisch worden opgevat, hoe indrukwekkend de fysieke uitbreiding van de stad in cijfers ook is. Er zijn ook andere processen die deel uitmaken van de verstedelijking. Daarvan is de intermediale stedelijke ruimte die Urban creëert door de stad te koppelen aan een bont geheel van producten en activiteiten een opvallend voorbeeld. Dergelijke ontwikkelingen moeten in het denken over de veranderingen in het verstedelijkingsproces zeker worden

betrokken. Welke nieuwe stedelijke ruimtelijkheid komt daardoor tot stand? Wat is daar anders? Samenvattend kunnen we stellen dat om het verstedelijkingsproces echt te kunnen begrijpen, het noodzakelijk is de verschillende ruimtelijkheden in nauwe samenhang te bekijken. Nu de stad in de mediascapes van de populaire cultuur buiten zijn fysieke materie is getreden, moeten we stedelijkheid op zijn minst bezien in relatie tot de werking van andere dan fysieke processen.

HOOFDSTUK 2

Sampladelische ruimtelijkheden

IN de speelfilm *Dancer in the Dark* (2000) van de Deense regisseur Lars von Trier heeft de IJslandse zangeres Björk de rol van de musicalliefhebster Selma Jeskova. Ze woont met haar tienjarige zoon Gene in een stacaravan, ergens in de Verenigde Staten. Door een erfelijke oogziekte wordt zij langzaam blind. Haar zoon leidt aan dezelfde ziekte. Een oogoperatie kan hem voor het tragische lot van zijn moeder behoeden. Om die kostbare operatie te betalen, maakt Selma vele uren in de plaatselijke metaalfabriek. We zijn getuige hoe Selma's toestand langzaam verergert. Maar hoewel ze steeds minder ziet, wordt haar wereld niet donkerder. Nooit wordt het beeld zwart. Hoe minder zij ziet, hoe meer zij opgaat in de kleurrijke wereld van haar dagdromen. In die dromen speelt Selma de hoofdrol in haar eigen musical. Daarin worden de geluiden uit haar omgeving omgetoverd in vrolijke ritmes en melodieën. Ook als zij haar baan verliest, haar buurman heeft vermoord en uiteindelijk naar de galg wordt geleid, houdt die naïeve en optimistische grondtoon stand. De intense gewaarwording van klanken en geluiden biedt haar een uitvlucht naar een andere, positieve geluids- en sferenwereld.

[97

In *Dancer in the Dark* maakt Von Trier duidelijk dat geluid een in tijd samenvallende omgeving kan scheppen die losstaat van de plaats waar men zich bevindt. Wanneer we dit relateren aan de hedendaagse popcultuur dan zien we dat films, games en muziek de aarde omsinge-

len met hun alternatieve omgevingen. Zij scheppen gedeelde ruimtelijkheden, ondanks dat men fysiek van elkaar is verwijderd. De vraag komt op met welke conceptuele technieken deze ruimtelijkheden worden opgeroepen. Op welke wijze hebben we de vormgeving van de intermediale ruimte in populaire stijlen als techno, hiphop en R&B in eigen hand? Wanneer we ons beperken tot deze muziek, dan zien we dat met nieuwe technieken als montage en sampling semi-akoestische omgevingen of *soundscape*s kunnen worden ontworpen die een eigen ruimtelijk effect hebben. Deze technieken staan aan de basis van de subtiel vormgegeven ruimten die verwant zijn aan Von Triers akoestische alternatief voor Selma's visuele werkelijkheid.

98]

Doordat deze *soundscape*s kunnen worden gereproduceerd, heeft het begrip gemeenschap een andere invulling gekregen. Montage en sampling zijn technieken die ons uit onze sociale en fysieke omgeving kunnen losweken. De door montage en sampling geconstrueerde ruimtelijkheden bieden een omgeving voor sociale relaties tussen mensen die in de greep zijn van popmedia. Samplen is zo een perfecte en hedendaagse techniek om de sferische ruimtelijkheid van de klankbollen te creëren. Terwijl de gezamenlijke klankbol onze prehistorische voorouders een veilige en beschutte omgeving moest bieden om te kunnen overleven en dus een evolutionaire noodzaak had, dient het semi-akoestische in de eenentwintigste eeuw een ander doel. De elektronische globalisering, die mede tot stand komt door de mediascapes van de populaire cultuur, heeft een massale volksverhuizing in gang gezet naar een nieuwe, synthetische wereld.

Aan de hand van de volksbeweging Afrofuturisme willen we laten zien dat de afscherming tegen invloeden van buitenaf, die Peter Sloterdijk zo prachtig heeft beschreven in *Sferen*, ook plaatsvindt in een sonische wereld waarvan de bewoners overal zijn verspreid. Zonder dat wij ons laten meeslepen door het nieuwe of nieuwe technologieën juist afdoen als instrumenten van louter illusie, menen we dat sampling duidelijk kan maken hoe zich met behulp van sonische technieken gemeenschappen kunnen vormen die geworteld zijn in de uitingen van de populaire cultuur. De Duitse popfilosoof Diederich Diederichsen heeft eens gezegd dat in de huidige elektronische dansmuziek een sound voor een hele gemeenschap staat.¹⁵ Over die uitspraak is ook na Von Triers film het laatste woord nog niet gesproken, het is immers niet duidelijk langs welke sonische

vluchtlijnen de actieve mens zich losmaakt van het primaat van zijn fysieke omgeving.

HOE GELUID EEN RUIMTELIJKE DIMENSIE KRIJGT

Halverwege de negentiende eeuw ontstond voor het eerst de mogelijkheid om geluid te reproduceren. Tot die tijd was muziek maken of beluisteren een unieke gebeurtenis die gebonden was aan tijd en plaats. Om een muziekstuk te horen moest men naar het marktplein, het café of het concertgebouw. Zodra de musici ophielden met spelen, waren de klanken voorgoed verdwenen. Het was dan ook onmogelijk muziek nogmaals te beluisteren onder dezelfde omstandigheden. Bovendien was niet met zekerheid vast te stellen of het gespeelde muziekstuk identiek was aan de vorige uitvoering. Buiten de geschreven bladmuziek waren er namelijk geen middelen om dit te controleren. Aan deze ongrijpbaarheid van geluid kwam een einde toen Wilhelm Weber in 1830 een varkenshaar bevestigde op een van de tanden van zijn stemvork. Voor het eerst werd geluid tastbaar. Het werd uitgedrukt in de curvenfrequentie van de stemvork. Door de haar op een met roet bedekt glas te laten trillen werden de verschillende toonhoogtes en klanken van geluid ook zichtbaar voor het oog.

[99

Voortgaand op dit idee maakte de Parijse drukker Édouard-Léon Scott de Martinville in 1857 een naald vast aan een membraan. Zodra de membraan in trilling werd gebracht door geluid dat met behulp van een trechter werd versterkt, begon ook de naald te fibreren, een beweging die zijn sporen achterliet op een ronddraaiende, met zwarte pigmentstof bedekte cilinder van glas. Zo wist Scott de Martinville met zijn phonautograaf geluid te visualiseren dat tot dan toe onzichtbaar was. De geluidsmachine vond vrijwel direct een toepassing in het onderzoek naar talen en dialecten. In een poging te komen tot een standaardisering of homogenisering van de verschillende landstalen, zette men Scott de Martinville's phonautograaf in om de maatstaf te bepalen voor de ideale uitspraak.¹⁶

Tien jaar later kwam de slechthorende uitvinder Thomas Edison op het idee om de werking van de phonautograaf te combineren met die van de typemachine van het type Willis. Met deze phonograaf of spraakmachine werd het mogelijk zowel geluid op te nemen als af te spelen. *'Hello?'* was het eerste woord dat Edison met zijn grensverleg-

gende apparaat heeft vastgelegd. Kort na Edisons uitvinding ontwikkelde de Duits-Amerikaanse elektrotechnicus Emile Berliner de platte variant van de cilindrische geluidsdrager van de phonograaf. Hij verving de phonograafrol door een plaat met spiraalvormige groeven zodat de geluidsgolven niet meer verticaal, maar horizontaal werden geregistreerd. Hoewel de schijf geen geluid kon opnemen, hadden de platte schijven het grote voordeel dat ze veel goedkoper waren om te produceren en te verspreiden.

100] De in het begin van de negentiende eeuw in gang gezette ontwikkeling leidde aan het einde van die eeuw tot de bijzondere situatie dat geluid zonder veel kwaliteitsverlies kon worden gereproduceerd. Voor het eerst was het mogelijk muziekstukken en geluiden te herhalen en steeds opnieuw te beluisteren. Eenmaal op een geluidsdrager vastgelegd, kunnen muziekstukken worden beleefd als driedimensionale ruimtes. Het gevolg van het reproduceren van geluid is dat het uit zijn strikte tijdsdimensie wordt gehaald. De technieken waarmee geluid kan worden opgenomen, trekken geluid in een andere dimensie, een ruimtedimensie.¹⁷ Steeds vertrouwder met de details kan de luisteraar in de geluidsoptname ronddwalen en erin opgaan. We kunnen vaststellen dat geluid architectonische kwaliteiten heeft en 'onderdak' biedt aan de luisteraar. Net als bij een door wanden en vloeren omgeven ruimte is er ook in deze ruimtelijkheid sprake van een afbakening tussen een binnen en buiten. Door de geluidsoptname kunnen we de ruimte ervaren die is vastgelegd op een specifieke geluidsdrager. Opnames van krijsende apen, fladderende vogels en ritselende bladeren roepen bijvoorbeeld de ruimtelijke ervaring op van het regenwoud. Maar de sonische ruimte heeft nog een andere kwaliteit. Het horen van geluiden betekent ook het 'horen bij' die geluiden. Vanuit dit perspectief creëert geluid een specifieke sociale ruimte die, zoals we later nog zullen zien, symbool staat voor een gemeenschap. Dit zorgt ervoor dat de luisteraar wordt opgenomen in een continuüm van klanken en geluiden. Zoals we al zagen bij de techno uit Detroit, wordt de luisteraar door deze geluidstechnieken losgeweekt van zijn directe fysieke 'klankkast' en verwelkomd in een specifieke sonische ruimtelijkheid.

Dit proces van losweken is uitgebreid onderzocht door de Franse musicus Pierre Schaeffer, die als geluidsingénieur werd opgeleid aan de École Polytechnique in Parijs. Schaeffer heeft vanaf 1942 onderzoek verricht bij de *Radiodiffusion Télévision Française* (RTF) naar de muzikale akoestiek in elektronische muziek. Het Parijse media-

bedrijf voorzag Schaeffer daarbij van alle mogelijke middelen: phonografische draaitafels, geluidsonnameapparatuur, mogelijkheden om opnametapes te snijden, mixers en de toegang tot de bibliotheek van de RTF waarin allerlei geluiden en geluidseffecten zijn opgeslagen. Voor Schaeffer leidde het luisteren naar geluid waarvan de bron niet direct te zien of te herkennen is, tot een radicale gewaarwording. In de zesde eeuw voor Christus werd deze manier van luisteren al beoefend door de leerlingen van de Griekse wijsgeer Pythagoras.¹⁸ Vijf jaar lang luisterden zij naar de lessen van hun meester, terwijl deze vanachter een gordijn doceerde. In navolging van Pythagoras noemt Schaeffer deze manier van geluid waarnemen 'akoestisch' luisteren. Dit betekent letterlijk een geluid horen zonder de bron te zien waardoor het wordt geproduceerd. Schaeffer was niet geïnteresseerd in de geluidsbron of het instrument, hij richtte zich in zijn onderzoek op wat men hoort in het geluid dat uit de speakers komt. Later zou de Canadese componist Murray Schafer deze geluiden 'schizofonie' noemen: geluiden zonder bronnen. Deze geluiden verwijzen niet meer naar een herkenbare omgeving of een natuurlijke gebeurtenis die eerder heeft plaatsgevonden en ooit is vastgelegd.

[101

HET REGISSEREN VAN GELUID

Als een van de eerste geluidsingenieurs ontdekt Pierre Schaeffer dat met een geluidstape een op zichzelf staande geluidsomgeving kan worden gemonteerd. Door muziek te vergelijken met het genre van de film en het theater komt hij tot de overtuiging dat de nieuwe technologieën onvermoede mogelijkheden inhouden voor het maken van muziek: *'Fotografie, of het feit nu wordt ontkend of wordt toegegeven, heeft muziek volledig op haar kop gezet...natuurlijk kan traditionele muziek niet worden ontkend; net zo min als theater is vervangen door cinema. Iets nieuws is toegevoegd, een nieuwe geluidskunst. Vergis ik me als ik het muziek noem?'*¹⁹ Na de doorbraak van de grammofoonplaat ruilt Schaeffer de partituur in voor de geluidsstudio. Zich opsluitend in zijn geluidslaboratorium, *Club d'Essai*, onderzoekt Schaeffer de mogelijkheden van de studio en neemt hij composities op die uit verschillende geluidsonames zijn samengesteld.

Bij toeval ontdekt Schaeffer nieuwe ritmes doordat de naald van de draaitafel in de groef van een grammofoonplaat blijft hangen. Dan be-

grijpt hij dat veranderingen in de afspeelsnelheid en de draairichting als instrumentele eigenschappen van de grammofoonplaat kunnen worden beschouwd. Schaeffer raakt gefascineerd door de mogelijkheid geluiden te isoleren en deze in zijn muziekstukken vervolgens te mixen. Met de taperecorder kon nu gehoor worden gegeven aan de oproep van de Italiaanse futuristen om de herrie van de grote stad deel uit te laten maken van muziekstukken. Beïnvloed door de Italiaanse componist Luigi Russolo noemt Schaeffer de stukken die hij samenstelt met geluiden uit zijn omgeving *musique concrète*. Met deze term wil hij het verschil aangeven met de *musique abstraite* die via de 'omweg' van muzikale notaties en een dirigent tot stand komt. Als een volleerde DJ maakt Schaeffer in 1948 dan ook zijn eerste compositie *Concert de Bruits*, door tijdens een live-optreden de snelheid en draairichting van grammofoonplaten te veranderen en loopings te maken van bepaalde groeven op de plaat. Zijn volgende compositie *Etude aux Chemins de Fer* (1948) is een montage van, met een taperecorder opgenomen geluiden op een treinstation in Parijs. In hetzelfde jaar zendt Schaeffer over de Franse nationale radio een compositie uit die volledig is opgebouwd uit opnames van treinfluitjes, draaiende potten en pannen, boten, percussie-instrumenten en pianoklanken.

Eigenlijk zijn de mogelijkheden van nieuwe geluidstechnieken het beste beschreven in het beroemde essay *Het kunstwerk in het tijdperk van zijn technische reproduceerbaarheid* (1936) van de Duitse denker Walter Benjamin. Hoewel Benjamin zich hierin niet over het reproduceren van geluid uitlaat, constateert hij in algemene zin dat het mechanisch reproduceren van een origineel kunstwerk drastische gevolgen heeft voor de kunsten. '*De technische reproduceerbaarheid van het kunstwerk emancipeert dit voor de eerste maal in de wereldgeschiedenis van zijn parasitaire bestaanswijze afhankelijk van het ritueel. (...) Van de fotografische plaat bijvoorbeeld is een veelheid van afdrukken mogelijk; de vraag welke afdruk de echte is, heeft geen zin,*' schrijft Benjamin.²⁰ In dit essay vergelijkt hij de moderne film met de traditionele schilderkunst. Zoals de cameraman overeenkomt met de chirurg, zo lijkt de schilder op de magiër. De chirurg snijdt in het lichaam van een zieke, de magiër geneest een zieke door zijn hand op diens lichaam te leggen. Benjamin trekt de vergelijking verder door wanneer hij stelt dat de cameraman, in tegenstelling tot de schilder die met zijn werk een natuurlijke afstand houdt tot de realiteit, daarin werkelijk doordringt. Door verschillende fragmenten te monteren con-

strueert de cameraman een nieuwe versie van diezelfde werkelijkheid. Hij slaagt erin *'een geweldig grote en onvermoede speelruimte te openen.'* De montagetechniek biedt de mogelijkheid een andere wereld waar te nemen. Close-ups, slowmotion en vreemde cameraperspectieven leiden tot nieuwe ervaringen die vóór de opkomst van de film nog niet bestonden.

De montagetechnieken die Benjamin in *Het kunstwerk in het tijdperk van zijn technische reproduceerbaarheid* beschrijft, kunnen in de muziek worden toegepast met behulp van de geluidstape. Omdat de geluidskwaliteit van de magnetische geluidstape tot de Tweede Wereldoorlog niet te vergelijken is met die van de grammofoonplaat, duurt het langer dan in de moderne filmkunst eer de techniek van de montage ook in dit medium wordt toegepast. Pas halverwege de twintigste eeuw zal hierin, mede door het onderzoek van Pierre Schaeffer, verandering komen. De taperecorder blijkt het meest geëigende medium om geluidopnames te maken die daarna kunnen worden gereproduceerd. Terwijl de grammofoonplaat vooral geschikt is voor het maken van kopieën van een originele opname, leent de taperecorder zich meer voor de productie van die originelen omdat de techniek eenvoudiger en goedkoper is. Net als bij films kunnen stukken geluidstape worden versneden en geluidsfragmenten in een andere volgorde aan elkaar geplakt. In dit verband spreekt Pierre Schaeffer van een 'sonisch object', een op zichzelf staande specifieke sonische ruimtelijkheid met eigen details en effecten.

[103

EEN MIGRATIE NAAR DE TOEKOMST

Op welke wijze weet geluid uit onze directe omgeving te ontsnappen? Nauwkeuriger gezegd, hoe werkt de komst van nieuwe geluidstechnieken door in de wijze waarop de toehoorders zich tot elkaar verhouden? Na de eerste ontdekkingen van Pierre Schaeffer hebben avantgardistische componisten als Karlheinz Stockhausen en Edgard Varèse in *Club d'Essai* geëxperimenteerd met de toepassing van elektronische technieken in hun werk. Maar pas als de technieken van de geluidstape doordringen in de zinnelijke ruimte van de popmuziek, is er werkelijk sprake van wereldomvattende sferen met een ongekende sociale kracht. Geluid kan, om met Gilles Deleuze te spreken, *'een nieuw volk aanroepen'*. Zo gebruiken verschillende zwarte artiesten vanaf het ein-

de van de jaren vijftig van de vorige eeuw uiteenlopende sonische technieken om een alternatieve wereld te construeren voor hun eigen gemeenschap. Op zoek naar een betere wereld heeft geluid voor hen alles te maken met een 'weg van hier', met een concrete vluchtlijn.

De theoreticus Mark Dery toont in zijn artikel *Black to the Future: Afro-futurism 1.0* aan dat het hier niet gaat om een individuele bevlieging, maar om een brede sociale beweging waarin sciencefiction beelden en futuristische thema's een belangrijke rol spelen. Hij noemt die beweging het afrofuturisme.²¹ Kodwo Eshun verklaart het in *More Brilliant Than the Sun* als een verbindende sonische fictie waarin verhalen, concepten en ideeën door middel van geluid worden gecommuniceerd en slechts gedeeltelijk met beelden gevisualiseerd. In die speculatieve muzikale fictie worden Afro-Amerikaanse thema's behandeld in de context van de hedendaagse technocultuur.²² Op grond van het werk van zwarte muzikanten en producenten concludeert Dery dat de zwarte Amerikanen in een permanente staat van vervreemding leven. Volgens hem stammen zij af van gijzelaars die ooit uit hun geboorteland zijn ontvoerd door buitenaardse wezens. Ze wonen in een sciencefiction nachtmerrie waarin hun bewegingen nodeloos worden gefrustreerd door onzichtbare en ondoordringbare krachtenvelden van intolerantie.

104]

Het afrofuturisme toont ons een andere verbeelding van de toekomst dan we kennen van de bekende voorbeelden uit de film en de literatuur, waar de metaforen uit Fritz Langs *Metropolis* (1927), de illustraties van Frank R. Paul voor Hugo Gernsbacks fanzine *Amazing Stories* (1926-1929) en Disneylands *Tomorrowland* toonaangevend zijn. Daarin wordt de toekomst vooral in beelden geschetst, maar zoals het afrofuturisme aantoont, maakt geluid evenzeer deel uit van een vluchtlijn. Jimi Hendrix' *Electric Ladyland* (1968), Miles Davis' *On the Corner* (1972), Herbie Hancock's *Headhunters* (1973) en *The Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel* (1981) van Grandmaster Flash and The Furious Five overtuigen Mark Dery van het bestaan van een ander futurisme, een toekomst die zich hult in ritmes en klanken. Een van de eerste afronauten is freejazz muzikant Sun Ra (1914-1993). Zijn paspoort vermeldt weliswaar dat hij geboren is als Herman 'Sunny' Blount in de Amerikaanse plaats Birmingham, maar in werkelijkheid is Sun Ra afkomstig van Saturnus en op aarde gekomen om samen met zijn band Arkestra bezielde muziek te laten horen uit het heelal. De titels van zijn platen, zoals *The Heliocentric Worlds*

of *Sun Ra, Vol. I* uit 1965 en nummers als *The Cosmos* en *Of Heavenly Things* vormen het bewijs van leven buiten de planeet aarde. De verschijning van Sun Ra zelf, zijn teksten en de klanken van zijn freejazz verwijzen dan ook naar het leven in een oneindig multiversum.

Sun Ra is niet de enige die naar de aarde is gekomen. De Jamaicaanse dub-producer Scratch Lee Perry ontkent eveneens ten stelligste dat hij op deze planeet is geboren: *'Ik ben een buitenaards wezen uit een andere wereld, uit de verre ruimte. Ik heb geen land, geen landgoed, geen eigendom, geen huis. Niet op deze aarde. Ik leef in de ruimte – ik ben hier slechts een bezoeker.'* Perry maakt in de jaren zestig en zeventig deel uit van een uitgebreide scene van Jamaicaanse producers en muzikanten die elkaar voortdurend willen aftroeven met nieuwe ritmes, teksten en zang om meer mensen enthousiast te maken voor de plaatselijke dansclubs. Tijdens een productie voor de artiest Duke Reid ontdekt Perry's collega King Tubby dat hij met de taperecorder een stem los kan maken van de achtergrondgeluiden. Al snel bereikt deze montage-techniek de Black Ark studio van Scratch Lee Perry. Aan de hand van uiteenlopende technieken en effecten levert Perry het definitieve bewijs van zijn buitenaardse afkomst. Met drop-out, equalisatie, vertragingen, versnellingen, ruimtelijke echo's, reverb, flange, phase, noise gates, echo feedbacks, shotgun snare drums en rubber bass mixt hij de onbestemde geluiden van zijn heelal door elkaar.²³ In de studio kan hij op die manier geluiden produceren die we in de wereld om ons heen nooit zullen horen. Met hun montage technieken staan deze zwarte artiesten zo aan de basis van een gedeelde sonische ruimtelijkheid die de verbindende schakel vormt tussen lotgenoten die over de hele aarde zijn uitgezworven; over het noordelijk deel van Zuid-Amerika, het Caribische gebied, de oostkust van Midden-Amerika, de Verenigde Staten, Canada, Groot-Brittannië en Afrika. Dit brengt de schrijver Paul Gilroy ertoe om de verspreiding van de 'ontvoerde' Afrikanen in zijn boek *The Black Atlantic: Modernity and Double Consciousness* te vergelijken met de diaspora van het joodse volk.

Welke rol speelt muziek in de vormgeving van het leven? Anders gezegd, hoe kan muziek politiek worden? De Britse socioloog Stuart Hall gaat in op de betekenis van muziek voor de identiteit van de zwarte gemeenschappen rond de Atlantische Oceaan. Muziek speelt in deze transatlantische gemeenschap een belangrijke rol in het creëren van een sociale dynamiek en identiteit.²⁴ Van oudsher hebben de zwarten in de landen waar zij als nakomelingen van slaven zijn beland, als ge-

meenschap een marginale positie ingenomen in de cultuur. Lang is muziek een van de weinige vormen geweest waarin zij zich konden uiten en wereldwijd verhalen, informatie en ideeën konden uitwisselen over hun Afrikaanse afkomst en de diaspora van de zwarte gemeenschap. Het buitenaardse domein dat het afrofuturisme opzoekt, is hierin de laatste stap. De betekenis van klanken en ritmes reikt verder dan alleen geluid: muziek als een niet-fysieke plaats van ontmoeting.

DE SAMPLING VAN EEN SONISCHE RUIMTE

106]

Met de introductie in het midden van de jaren tachtig van de digitale sampler Mirage DSK-1 komen de door Grandmaster Flash, Scratch Lee Perry en King Tubby toepaste montagetechnieken binnen bereik van iedere liefhebber. Deze door het bedrijf Ensoniq op de markt gebrachte, digitale montagemachine is een complete, in een handzame doos gevatte geluidsstudio die met een paar toetsen en draaiknoppen kan worden bediend. De Mirage DSK-1 is een 8 bits, 32 KHz computer die geluid kan schrijven, lezen, opslaan, scannen, opnemen en afspelen. De opgenomen geluiden worden door het apparaat omgezet in data van nullen en enen en kunnen zonder verlies van kwaliteit vervolgens in willekeurige snelheden en in een andere context opnieuw worden gebruikt. Wetenschappelijk wordt sampling gedefinieerd als de procedure die, met zo min mogelijk opslagruimte, precies zoveel data van een bepaald continuüm verzamelt als nodig is om dit continuüm effectief te simuleren. Het aantal samples per tijdseenheid staat dan voor de *sample-rate*.

Wanneer we kijken naar de toepassingen, dan zien we dat de sampler van het begin af aan voornamelijk wordt gebruikt als een citatenmachine. De sampler is vooral zo populair omdat er bestaande muziekfragmenten mee kunnen worden opgenomen die vervolgens op een keyboard in elk gewenst tempo kunnen worden afgespeeld. Zo ontstaan vergelijkbare effecten als bij de *scratches & cuts* die door de hip-hop worden gecreëerd met behulp van grammofoonplaten op draaitafels, met dit verschil dat de analoge techniek een veel groter vakmanschap vereist. Iedere plaat moet minutieus worden onderzocht op geluiden en groeven. Met behulp van de crossfader op het mengpaneel kan de DJ vervolgens een continuüm suggereren tussen twee platen. De eerste samplelaars beheersen het spel van onteigening, hereigening en toe-eigening tot in de kleinste details. Er vindt een onteigening of

sonische diefstal plaats doordat van andere artiesten geluidsfragmenten worden 'geleend' voor eigen nummers. Zo stelt sampling zaken als vervalsing en namaak, de rol van de auteur, citaten en citeren op een nieuwe manier ter discussie. Bij een sample valt het onderscheid tussen echt en namaak, tussen artiest en connaisseur immers bijna weg.

Uit de toepassing van de sampler blijkt dat de techniek van sampling een variant is op de montagetechniek van de taperecorder. Ruim vijftig jaar voor de sampler wordt uitgevonden, maakt de taperecorder al gebruik van dezelfde techniek. Sampling remedieert montage, of beter nog, de sampler remedieert de taperecorder. Zo blijven de functies van de taperecorder voortbestaan in de sampler. Ook het overbekende *copy & paste* commando op de computer is in beginsel een gedigitaliseerde montagetechniek. De sampler heeft niet alleen de montagetechniek overgenomen van de taperecorder, ook de daarmee gepaard gaande geluidsconcepten zijn in de sampler overgegaan. Het construeren van een nieuwe omgeving en de deconstructie die daarmee verbonden is; het toe-, her- en onteigenen van bestaand materiaal zijn allemaal handelingen die ook met de sampler kunnen worden verricht.

[107

Toch is de sampler meer dan een digitale taperecorder. Terwijl voor de montagetechniek vaak zeer kostbare opnamestudio's vereist waren, is de sampler een instrument dat voor iedereen betaalbaar is en bovendien eenvoudig te bedienen is. De ingewikkelde en arbeidsintensieve montagetechnieken die Pierre Schaeffer gebruikte voor zijn *musique concrète* zijn door de komst van de sampler overbodig geworden. De magneettapes hoeven niet meer versneden, in elkaar geplakt en opnieuw opgenomen te worden. Het is mogelijk real-time fragmenten in elkaar over te laten gaan en te vervormen. Minstens zo belangrijk als de eenvoudige bediening van de sampler en de bereikbaarheid voor een grote groep, is het feit dat het geluid digitaal is geworden. Daardoor kunnen geluidsfragmenten nu zo met elkaar worden gecombineerd dat niet meer te horen is dat het twee vreemde elementen betreft. Tot een toe- of afname in snelheid van twintig procent kunnen fragmenten naadloos op elkaar worden aangesloten.

Met de sampler treden we het digitale tijdperk binnen, een tijdsgewricht waarin het akoesmatisch luisteren van Pierre Schaeffer een nieuwe gebeurtenis wordt. Er vindt een ware explosie plaats van muziekstijlen die de sampler als basisinstrument gebruiken. De Engelse poptheoreticus Simon Reynolds noemt deze muziekstijlen *sampladelia*. Onder *sampladelia* vallen stijlen als trip hop, techno, jungle, drum

& bass, clickhouse, post-rock, jazzdance en UK-garage. In sampladelia vormt het verknippen van geluidsfragmenten het uitgangspunt voor de mutatie van bronmateriaal tot nieuwe geluiden die uit imaginair of onvoorstelbare instrumenten lijken te komen.²⁵ Reynolds hanteert sampladelia daarom als term om de revolutionaire gevolgen te beschrijven van de vervormde muziek die met behulp van de sampler en andere vormen van digitale technologie wordt gemaakt: *'Het is een radicale breuk met de idealen van het interactieve spelen in het 'hier en nu' en van een natuurlijke akoestische ruimte, die nog steeds de meeste muzikale producties beheerst.'*²⁶

'THIS TOWN'S A DIFFERENT TOWN TODAY' (AM)

108]

Wie een nieuw ritme bedenkt, vindt ook een nieuwe manier uit om de wereld te ervaren.²⁷ De Engelse theoreticus en oprichter van het label Hyperdub, Steve Goodman, legt een relatie tussen de snelheid van de gesampelde beats van de muziek en de vorming van gemeenschappen. Hij spreekt over *speedtribes*, gemeenschappen die bij elkaar worden gehouden en zich van andere onderscheiden door een gedeelde passie voor de snelheid van hun favoriete muziek. De leden van de *speedtribes* vinden elkaar in muzikale omgevingen met een eigen specifieke pulssnelheid. Reggae en dub hebben bijvoorbeeld 0 tot 80 beats per minuut (bpm). De beatsnelheid van hiphop, triphop, dancehall en R&B gaat van 80 tot 120 bpm. De meeste sampladelia bevinden zich tussen de 120 en 145 bpm. Zo hebben house, techno en breakbeatgeoriënteerde muziek een snelheid tussen de 120 en 130 bpm. Tot de snelste dansmuziek behoren de stijlen jungle, drum & bass en gabber. Terwijl jungle en drum & bass tussen de 145 en 180 bpm bewegen, gaat gabber zelfs tot 220 bpm. Rond de geluiden en de beatsnelheden van deze verschillende muziekstijlen verzamelen zich jongeren die ook hun manier van kleden, dansen, taal- en drugsgebruik met elkaar gemeen hebben.

Welke concrete eigenschappen hebben de gemeenschappen die zich vormen bij de klanken en ritmes van de sampladelische ruimtelijkheden? Zaken als geloof, ras, sekse of afkomst zijn in ieder geval geen bindende factor. Daarmee beantwoorden deze gemeenschappen niet aan de klassieke opvatting van *Gemeinschaft*, zoals de Duitse socioloog Ferdinand Tönnies die voor ogen had in zijn boek *Gemeinschaft und Gesellschaft* uit 1887. In Tönnies theoretische model is iedere ge-

meenschap een mix tussen *Gemeinschaft* en *Gesellschaft*. In een *Gemeinschaft* zijn individuen zowel gericht op de groep als op zichzelf. Zij worden gestuurd door gemeenschappelijke waarden en overtuigingen. De *Gemeinschaft* wordt gekenmerkt door sterke persoonlijke relaties en familiebanden en relatief simpele sociale instellingen. Het gezin is het ideale voorbeeld van een *Gemeinschaft*. Met de opkomst van de moderniteit heeft de *Gesellschaft* volgens Tönnies, steeds meer de plaats ingenomen van de *Gemeinschaft*. Na Tönnies is de sociologie in de greep gebleven van het probleem hoe een *Gemeinschaft* in de moderne maatschappij kan overleven.

Met de elektronische globalisering van de aarde door Ipods, internet, radio en televisie moet de notie van gemeenschap in een andere richting worden gezocht. Ieder verband met de negentiende-eeuwse notie van *Gemeinschaft* is verdwenen. De socioloog Craig Calhoun spreekt van de secularisering van het concept van gemeenschap. Hij stelt: *'Gemeenschapsleven kan worden begrepen als het leven dat mensen leiden in geconcentreerde, relatief autonome netwerken van sociale verhoudingen. Gemeenschapsleven is dus geen plaats of simpelweg een kleine groep mensen, maar een manier van omgang, variabel in omvang.'*²⁸ In het verlengde hiervan willen we de sociale relaties die ontstaan door klanken en ritmes 'klankgemeenschappen' noemen. De samenhang, eendracht en het voortbestaan van de groep – belangrijke noties voor iedere vorm van gemeenschap – zijn hier niet gebaseerd op een fysieke nabijheid, maar op gedeelde geluiden en ritmes. De kracht en de verleiding van geluid is sterk genoeg om individuen samen te brengen zonder dat er sprake is van overstijgende moraliteiten of overkoepelende identiteiten als sturend principe. Het gaat hier om onrustige en asymmetrische genootschappen die zijn te definiëren als ruimte- en procesveelvoudigheden.²⁹

[109

DE VERLEIDING VAN EEN SAMPLADELISCHE RUIMTELIJKHEID

Met de opkomst van de technische reproductiemogelijkheden van geluid gaan twee opvallende ontwikkelingen gepaard. In de eerste plaats is men met behulp van technieken als montage en sampling steeds beter in staat geluid ruimtelijke kwaliteiten te geven. Als we naar muziek luisteren dan horen we een andere ruimte dan die waarin we ons fysiek

bevinden. In de tweede plaats zijn deze ruimtelijkheden geen abstracte en neutrale omgevingen. In die omgevingen worden specifieke verhalen, symbolen en kennis met elkaar gedeeld. Om de vraag te beantwoorden hoe ritme en klank verschillende individuen verenigen in een gemeenschap, moeten we ten slotte de verbinding leggen tussen het ruimtelijke en het sociale aspect van geluid.

110] Ishmael Reed schrijft in zijn roman *Mumbo Jumbo* uit 1972 over de koppeling tussen een ruimtelijke en sociale kant aan de hand van een magisch stuk tekst *Jes Grew*. *Jes Grew* is een term die Reed leent van de Amerikaanse mensenrechtenactivist en theoreticus James Weldon Johnson (1871-1938). Johnson gebruikt de uitdrukking om de opkomst van de muziekstroming *ragtime* te beschrijven. *Jes Grew* is spreektaal voor *just grew* ('het groeide gewoon'). Bijgevolg staat *Jes Grew* in *Mumbo Jumbo* voor 'Afrikaanse diasporische culturen die bestaan en zich ontwikkelen in de vormen van gebaren, muziek, dans, visuele cultuur, epistemologie en taal. Zij zijn onafhankelijk van geografie en generaties omdat ze van drager naar drager overspringen. Daarmee bedreigen ze het kennismonopolie van het Westen.'³⁰ Reed beschrijft de diaspora van de zwarte gemeenschap als de verspreiding van een virus. Virussen verschillen van bacteriën en andere levensvormen doordat ze zich niet zelfstandig kunnen voortplanten. Ze kunnen niet auto-noom voortbestaan. Virussen overleven door zich aan een levende cel van een ander organisme te koppelen en daarin het erfelijk materiaal te 'injecteren'. Het virus geluid besmet individuen en brengt ze zo samen in klankgemeenschappen. Luisteraars worden dragers en verspreiders doordat het virus overspringt van drager op drager.

Onzichtbaar voor het menselijk oog roept het virus 'geluid' ook een acute reactie op in het lichaam van ieder individu afzonderlijk. Hoe die besmetting werkt, blijkt uit het effect van de verschillende geluidsgolven op ons lichaam. Elk deel van het menselijk lichaam heeft zijn eigen frequentie. De hogere geluidsfrequenties van het hoorbare bereik van geluid zetten de vingers in beweging, terwijl de lagere frequenties het energetisch centrum van het lichaam bezetten dat zich net onder de maag bevindt. Op het onhoorbare bereik van geluid, het deel van geluid dat trilt onder 20 Hz of boven 2 KHz, reageren andere delen van het lichaam met trillingen. Zo beginnen rond de 17 Hz de oogballen dusdanig te trillen dat er visuele hallucinaties optreden.³¹

Alleen al uit deze lichamelijke reacties blijkt dat het nagenoeg onmogelijk is zich neutraal of afzijdig te houden binnen de gesamle-

de omgevingen van de populaire muziek. Sonische ruimtelijkheden zijn ruimten waarin begrippen als 'distantie' of 'tegenover' wegval-
len. Omgeven door een klankbol van 360 graden bevindt de toehoorder zich altijd midden in een sonische ruimtelijkheid. Dit centrum is geen statische plaats. Pulsen, tonen, tikken, ruis, melodieën en beats zijn de periferie die de luisteraar in de greep houden. Alles beweegt en alles resoneert door de gelijktijdigheid van de verschillende geluiden. Gaan geluiden immers niet door muren heen om ons te vervoeren? Welbeschouwd opent geluid alle deuren. In een negatieve betekenis tonen burengerucht en geluidsoverlast dat dagelijks aan. De akoestische ruimte van een sonische ruimtelijkheid of krachtenveld heeft daarom geen vastomlijnde, maar zachte grenzen. Ze is een voortdurende wording of intensiteit waarin alleen uitersten lijken te gelden. Als een affect spreekt ze ons direct aan. Dwars door iedere materie heen zal ze ons blijven verleiden en in beweging brengen.

[111

HET STEDELIJK AFFECT VAN GRIME

In de meest recente muzikale verleiding uit Londen – grime – komen veel van de kwaliteiten van de beschreven sonische ruimtelijkheden samen. Grime kwam op als een donkere versie van UK-garage dat buiten Londen nooit echt succes had, maar bekend werd om de excessieve feesten waar men uitgedost in dure designkleren, cocktails en champagne dronk. Grime maakt deel uit van het Britse hardcore continuüm. Met dit continuüm wordt de ultrasnelle breakbeat dansmuziek bedoeld die in de jaren tachtig opkwam en zich vertakte in muziekstijlen als acid house, bleep & bass, breakbeat house, Belgische hardcore, jungle, Rotterdamse gabber, big beat en speed garage. Het continuüm van deze samplegeoriënteerde muziek muteert voortdurend. De 'vibe' van de muziek beweegt mee met ontwikkelingen op andere gebieden, zoals mode en drugs.

Grime valt uiteen in twee stijlen. In de ene beweging draait alles om de *Master of Ceremony* of MC. Opvallend in de stijl van de MC's, waartoe artiesten als Dizzee Rascal, Wiley en Roll Deep Crew behoren, is het platte Londense accent en de snelheid van de raps. Was de MC in eerdere mutaties van het hardcore continuüm nog ondergeschikt aan de DJ, in grime heeft de MC de hoofdrol gekregen. In tegenstelling tot hiphop waar samples uit oude soul- en funkplaten als achtergrond die-

nen, rapt de MC in grime op de vertraagde breakbeat van de ravemu-
ziek en doorbreekt de trance-techniek ervan. Als er al een gevoel van
trance dreigt te ontstaan bij de toehoorders, dan worden deze hardhan-
dig wakker geschud door flarden tekst over de zelfkant van de Londen-
se achterstandswijken. Grime lijkt deze schizofrenie als grondhouding
te hebben gekozen en vindt daarin haar subversiviteit en bestaans-
recht. *'What do you call it?/ Garage?/ What do you call it?/ Urban?/ 2-
Step?/ Tell us what you call it?'*, vraagt Wiley zich dan ook wanhopig af
in het nummer *'Wot Do U Call It?'*.

112] In de andere, *sublow* en *dubstep* genoemde stroming van grime
staan de specifieke ritmes en bassen van de muziekstijl op de voor-
grond. Geluidssamples uit teksten van gangster- en sciencefiction-
films, de zaagtandgeluiden van videogames als *Donkey Kong* (Arca-
de, 1981) en *Super Mario* (Arcade, 1983), de klanken van pistoolscho-
ten en de simpele ringtones van mobiele telefoons creëren een uniek
spanningsveld. Zowel computerspelletjes als pistolen staan symbool
voor de (ont)spanning in Oost-Londen, waarin geweld en vuurgevech-
ten aan de orde van de dag zijn. Volgens grime-ster Dizzee – *'I wear
my trousers ridiculously low'* – Rascal is het niet meer dan normaal
om wapens als een Mac10 te dragen: *'Mensen willen indruk maken,
het is mode, het is gewoon hun cultuur'*. Het stadsschap van grime is
dus geen letterlijke interpretatie van stadsgeluiden, zoals Pieter Schaef-
fer die in zijn *musique concrète* nog nastreefde. Grime is een bundeling
van stadsgeluiden en geluiden van populaire media. Gezamenlijk evo-
ceren deze een nieuwe ervaring. Grime maakt duidelijk dat de gelui-
den uit overbekende games of ringtones evenzeer deel uitmaken van
de stad als de kreten van meeuwen en het geronk van metro's en auto's.
De bewoonde wereld is in grime in een mediale deeltjesversneller be-
land waarin fysieke constellaties als steden worden beïnvloed door te-
kens, geluiden en personen.

DE ARCHITECTUUR VAN DE LUCHT

Geluid is pure intensiteit. Niets roept zo'n intense, en bovendien col-
lectieve, ervaring op als geluid. Daaruit komt volgens Gilles Deleuze
en Félix Guattari ook het grootste gevaar of – om met hen te spreken –
de fascistische dreiging van geluid voort. Veel meer dan het visuele ge-
weld van banieren en vlaggen leiden drums en trompetten mensen en

legers in een race naar de afgrond: *'Kleuren zetten mensen niet in beweging. Vlaggen maken niets klaar zonder trompetten.'*³² Toch betekent dit niet dat de door de reproduceerbaarheid van geluid in gang gezette ontwikkelingen tot een allesomvattende omgeving leiden; daarvoor zijn de werelden in het sonische domein te onstabiel, te vluchtig en te subjectief. Wanneer we er met Sloterdijk vanuit gaan dat de architectuur een late voltrekking is van de spontane ruimtescheppingen van sociale gemeenschappen, dan zijn de sampladelische ruimtelijkheden vooral te beschouwen als proto-architectonische avonturen. Opgaan in de klanken van deze luchtige ruimtelijkheden – de architectuur van de lucht – betekent dan ook opgaan in werelden die steeds veranderen in bereik en grootte, in klank en kleur, in stemming en intensiteit.

NODALE STEDELIJKHEID

DEEL DRIE

HOOFDSTUK 1

Van Genius tot Scenius

DE creatieve potentie van de massa is in de westerse geschiedenis nooit hoog aangeslagen; de massa wordt al snel betiteld als 'dom', 'moeilijk in beweging te krijgen' en 'niet in staat tot intelligente oplossingen voor ingewikkelde problemen'. De creativiteit die in de westerse cultuur wordt omarmd, is die van de begaafde eenling. Vóór de vijftiende eeuw bestond er maar één genie, en dat was God. Dit veranderde toen kunstenaars in de Renaissance hun kunst koppelden aan de wetenschap en uiting gaven aan hun goddelijke vermogens. Het idee ontstond dat uitzonderlijk getalenteerde individuen zoals schilders, beeldhouwers en architecten, zo creatief waren dat ze een geheel nieuwe wereld konden scheppen. Door hun kennis van het centraal perspectief, de geometrie, anatomie en fysiologie waren deze kunstenaars in staat de innerlijke wetten van de schepping te doorgronden. Geniaal worden ze genoemd, omdat ze een goddelijke razernij bezaten die hen ver uittilde boven de gemiddelde mens.¹

[117

De huidige betekenis van het begrip 'genie' is terug te vinden in de denkbelden van de achttiende-eeuwse Duitse filosoof Immanuel Kant. In het laatste deel van zijn beroemde drie *Kritiken* – *Kritik der Urteilkraft* – spreekt hij zich duidelijk uit over het genie. Een genie is voor hem geen verheven of goddelijk wezen; genialiteit is de vrucht van een harmonische verhouding tot de aangeboren talenten. Het genie heeft oog voor datgene wat voor anderen niet meer is dan toevallig

of triviaal. Juist in het detail of het schijnbaar onbetekenende ontdekt hij het esthetische. Zijn vermogen tot creativiteit uit zich in de eenheid van zijn schepping. Zijn authenticiteit blijkt uit zijn ontvankelijkheid voor het kleinste detail (*'God is in the details'*).

Genialiteit heeft voor Kant niets van doen met het talent voor de exacte nabootsing van de natuur. De geniale kunstenaar kopieert de natuur niet; in zijn kunst verleent hij aan het schone in de natuur een persoonlijke bezieling. Op basis hiervan maakt Kant een onderscheid tussen het schone in de natuur en in de kunst. Kunst is geen nabootsing van de natuur. Zij veronderstelt immers de tussenkomst van de scheppende mens.² Kunst is een product van de niet aan banden gelegde creativiteit, die wordt gekenmerkt door een autonome (autonomie is letterlijk 'zelf-wetgeving') vormgeving. Het genie beschikt daarom in de ogen van Kant over een aangeboren aanleg die wel ontwikkeld maar nooit kan worden aangeleerd.

118]

Sinds Kant is het genie het fundament geworden van iedere vorm van originaliteit.³ Die originaliteit komt naar voren in het vernieuwende van het werk. Genieën hebben we hard nodig; voor belangrijke innovaties in de wetenschap, voor nieuwe inzichten op cultureel gebied, voor grensverleggende prestaties in de sport. In de afgelopen eeuwen is de notie van het genie steeds sterker gekoppeld aan het creatieve individu. De termen 'authenticiteit' en 'originaliteit' zijn synoniem geworden voor diens persoon. Daarmee is het leven van het genie in het middelpunt van de belangstelling komen te staan. Een genie is een onafhankelijk individu dat zonder te leren of te imiteren uit het niets een nieuwe wereld kan scheppen. Zijn rijke gedachtewereld vindt zijn weerslag in literatuur, schilderkunst en beeldhouwkunst, de ijkpunten van de westerse cultuur. Het is deze notie van het genie als creatief fundament van onze samenleving die aan de basis ligt van de heroïsering van het individu en die zijn beslag heeft gekregen in een lange traditie van autobiografieën, portretten en standbeelden.

ALLEEN OP DE WERELD

In de twintigste eeuw zijn talrijke pogingen ondernomen om 'het duistere begrip van het genie' te ondergraven of te deconstrueren. Hoewel er op overtuigende wijze kritiek is geleverd op de vooronderstellingen, die aan de heersende opvatting van het genie ten grondslag liggen – we

hoeven alleen maar te verwijzen naar Michel Foucault, Gilles Deleuze en Slavoj Žižek, filosofen die het modernistische begrip van autonomie ter discussie hebben gesteld – is de kritiek er niet in geslaagd om de aantrekkingskracht van het genie op het grote publiek kleiner te maken. Ook in de praktijk van de architectuur komt deze dwingende fascinatie naar voren. Ook daar speelt de notie van het genie nog steeds een belangrijke rol. Voor menigeen is de onafhankelijke architect met grootse ideeën en omvangrijke ontwerpen het ijkpunt van de professie. Wie kent niet het Guggenheim Museum van Frank Gehry of de Rijksdag van Sir Norman Foster? Het meest aansprekende voorbeeld is wellicht Daniel Libeskind, architect van het Joods Museum in Berlijn en van de nieuwbouw op Ground Zero in New York. Met zijn excentrieke brillen, stekelige haar, visionaire ideeën en cowboylaarzen exploiteert hij het model van het genie ten volle. Peggy Deamer schrijft over hem in *Perspecta*: *'Het lijkt alsof de diepte van zijn denken, versterkt door het lezen van filosofie en geschiedenis, alleen hem toestaat het potentieel van de menselijke bronnen waar te nemen in een architectonische vorm; de uniciteit van deze capaciteit staat garant voor roem. Tegelijkertijd is hij voorzichtig met het vinden van een balans tussen zijn uniciteit en benaderbaarheid. Hij moet bewijzen dat wat hij ziet en voelt, datgene wat wij allemaal zien en voelen, heftiger is.'*⁴ Naast Libeskind zijn ook Frank Gehry, Zaha Hadid, Michael Graves, Phillip Starck en Rem Koolhaas bekende voorbeelden van architecten die een steeds grotere rol spelen in het debat over en de vormgeving van steden. Wereldwijd bouwen zij aan een oeuvre dat niet alleen uit gebouwen bestaat, maar bovenal wordt gevormd door tentoonstellingen en monografieën over hun ideeën, voorkeuren en smaak.

De voorstelling van een architect als autonoom kunstenaar is des te opmerkelijker omdat het aandeel van de architect in het ontwerpproces van musea, voetbalstadions, kantoren en luchthavens in de afgelopen jaren juist sterk is veranderd. De klassieke architect als bouwheer die verantwoordelijk is voor alle fasen van het ontwerp, het budget van het project, de uitvoering van de plannen en het toezicht op de bouwplaats bestaat niet meer. Alleen bij kleine opdrachten, zoals vrijstaande woonhuizen, vervult hij nog die rol. Bij vrijwel alle andere opdrachten werkt een architect samen met constructeurs, klimaatadviseurs, projectmanagers, kostenbeheerders, opdrachtgevers en adviseurs op het gebied van brandveiligheid, geluid of gevelonderhoud. Bovendien voert hij bij omvangrijke projecten nauw overleg met ver-

schillende overheidsinstanties. Bij een toenemend aantal projecten is een architect alleen in het begin van het ontwerpproces betrokken. De details en materiaalkeuze van het ontwerp worden door derden uitgewerkt met de architect als adviseur op de achtergrond.

EN NU OP DE COVER: ARCHITECTEN!

120]

Er wordt weinig aandacht besteed aan de versplintering van de rol van de architect. In de beschrijving van bekende bouwwerken draait alles nog steeds om de originaliteit van de architect in het ontwerp. Er is een 'sterarchitect' of 'sterdesigner' gecreëerd die in de praktijk niet of nauwelijks bestaat. Niet alleen verhult de mediale illusie van een sterarchitect die door critici, tijdschriften, musea, universiteiten, boeken en kranten zo hardnekkig in stand wordt gehouden dat gebouwen, straten en pleinen in uiterst complexe en brede samenwerkingsverbanden tot stand komen, ook is het gepresenteerde model van creativiteit sterk verouderd. In de populaire cultuur is te zien dat bijzondere ontwerpen of kwalitatief hoogstaande producten ook met een geheel andere vorm van creativiteit tot stand kunnen komen. In plaats van de uitzonderlijke begaafdheid van de enkeling, staat in dit model de interactieve samenwerking tussen uiteenlopende individuen en partijen centraal. Het product of ontwerp is het resultaat van een dynamische samenwerking die op een bijzondere manier gestalte krijgt.

Voor dit model van samenwerking, communicatie en informatie introduceren wij hier het begrip 'scenius', een term die voor het eerst is gebruikt door de Britse muzikant/producer Brian Eno. In een brief aan het voormalig lid van het synth-pop duo Eurythmics Dave Stewart stelt Eno dat belangrijke innovaties juist tot stand komen wanneer grote groepen mensen samenwerken. De scenius staat volgens Eno voor de intelligentie en intuïtie van een gehele culturele scene. Ze is de collectieve vorm van het genieconcept.⁵ Hoe kunnen we de scenius nader omschrijven? En kan het begrip worden toegepast buiten de context van de popcultuur?

Kijken we naar de sociaal-wetenschappelijke betekenis van het begrip 'scene', dan tekenen de contouren van het model van de scenius zich helder af. Scenius is een samentrekking van de woorden 'scene' en 'genius'. De scenius combineert de horizontale eigenschappen van een scene zonder terug te vallen op de authenticiteit en originaliteit van

het genie. Het begrip 'genie' wordt zo van zijn strikt individuele karakter ontdaan. Een scene staat voor een netwerk van individuen die door communicatie en samenwerking gezamenlijk een vorm van zelfstilering ontwikkelen. Iedere scene heeft een centraal thema dat de deelnemers bindt. Dit kan een muziekstijl zijn, een tak van sport, een politiek idee, een esthetische neiging of een seksuele voorkeur. Door het flexibele en horizontale karakter onderscheidt een scene zich van vergelijkbare sociale structuren als gangs, clans en syndicaten. Bekende groepen als de Hell's Angels of de Bloods en Crips – de gangs in Los Angeles – zijn sterk hiërarchisch georganiseerd. Verlaat men een dergelijke groep dan leidt dat tot stevige sancties. In tegenstelling tot deze vormen van socialiteit schept een scene een geringe mate van verplichting. Ze kent bijna geen sanctionerende maatregelen tegenover haar leden. Omdat een scene zich niet structureert op basis van uitsluiting, is ze bovendien niet selectief. Sekse, ras of afkomst zijn nooit doorslaggevend om iemand niet als lid van een scene te beschouwen.

[121

DE TRAGISCHE DOOD VAN MINER WILLY

In de game-industrie is het traditionele model van het autonome genie in een relatief kort tijdsbestek onbruikbaar geworden en vervangen door de kracht van een groep samenwerkende individuen. In de praktijk van de computer- en videogames tekent de scenius zich dan ook af als een nieuw model van creativiteit. Om dit facet van de populaire cultuur beter te begrijpen en om te onderzoeken in hoeverre de scenius kan worden toegepast in andere praktijken is de game-industrie een ideaal vertrekpunt voor een analyse. Videogames zijn een van de belangrijkste uitingen van onze door informatie en communicatie gedreven cultuur. De game-industrie behoort tot de snelst groeiende sectoren van de entertainmentindustrie. Als onderdeel van een wereldwijde economie wedijvert haar budget met dat van de filmindustrie in Hollywood. Zo zijn er schattingen dat haar wereldwijde omzet in de komende vijf jaar 100 miljard dollar zal bedragen.

Om ieder misverstand te voorkomen, ook in de populaire cultuur van games zijn er geniale personen te over. Het spel *Manic Miner* (Bug Byte, 1983) is een prachtig voorbeeld van een game die ontworpen is door een teruggetrokken nerd. De twintig levels van het spel zijn gecreëerd door Matthew – *'I call myself an impressionist'* – Smith op een

van de eerste thuiscomputers; de ZX Spectrum. In de Engelse plaats Wallasey heeft de zeventienjarige Smith, in het huis van zijn moeder, alle levels die Miner Willy moet doorlopen, bedacht, ontworpen, omgezet in de juiste softwaretaal en van toepasselijke muziek voorzien. De technische beperkingen van de ZX Spectrum, die een processor heeft van 3,5 MHz met een geheugen van 48 Kb RAM en 16 Kb ROM, bleken een voordeel. Door de beperkte mogelijkheden kon de begaafde Smith het spel in zijn eentje ontwikkelen.

122]

Enkele jaren na *Manic Miner* is een dergelijke ontwerpwijze van computerspellen ondenkbaar geworden. Sinds het begin van de jaren negentig zijn computer- en videogames het werk geworden van grote ontwerpteams. De leden van die teams zijn gespecialiseerd in het ontwerpen van één onderdeel. De toegenomen rekenkracht van de computers en de consoles waarmee games worden gespeeld, zijn voor een groot deel verantwoordelijk voor deze veel complexere productiemethode. Bovendien is de enorme hoeveelheid werk die de productie van een game met zich meebrengt, niet meer op te brengen door een eenling op zijn slaapkamertje, hoe begaafd hij ook is. Zelfs als de volgende Mathew Smith meerdere manjaren zou investeren in de ontwikkeling van een nieuwe game, dan nog ontwikkelt de markt zich zo snel dat het spel al direct achterhaald zou zijn. Inmiddels zijn ook de productiekosten van een game zo hoog geworden dat deze door een enkeling niet meer zijn op te brengen. Het maken van een succesvolle titel kost op dit moment tussen de drie en vijf miljoen dollar. Door de nieuwste grafische mogelijkheden van de meest recente spelconsoles verwacht de game-industrie dat dit bedrag in de komende jaren nog zal verdrievoudigen.⁶

DE REVOLUTIE VAN STAR WARS GALAXIES

Wanneer de individuele ontwerper wordt vervangen door een team van specialisten betekent dat nog niet dat daarmee ook de productiemethode sterk verandert. Strikt beschouwd kan een groep de plaats innemen van de individuele auteur. Er is meer nodig dan de samenwerking tussen meerdere personen om de scenius in werking te zetten. De overgang van een begaafde eenling – zoals Mathew Smith – naar een collectief van individuen is slechts een eerste, hoewel noodzakelijke stap. De tweede ontwikkeling die ertoe leidt dat het traditionele model van het genie naar de achtergrond wordt gedrongen, is de relatie van

de game-ontwerpers met de *fans* en *gebruikers* van het spel. De totstandkoming van *Star Wars Galaxies: An Empire Divided* (Sony, 2001) is een fraai voorbeeld van de manier waarop *fans* en *gebruikers* kunnen worden betrokken in het ontwerp en de vormgeving. In dit spel zijn specifieke methoden ontwikkeld om de kennis en de manuren van groepen *fans* en *gebruikers* in te zetten bij het ontwerpproces.

Star Wars Galaxies is een Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). Op het internet zijn vele MMORPG's te vinden, waaronder *EverQuest* (Sony, 1999) en *World of Warcraft* (Electronic Arts, 1994). In een MMORPG wordt door een groot aantal mensen online gespeeld in een virtuele omgeving die, ook wanneer de speler stopt met spelen, blijft bestaan. Tussen de drie en zes miljoen mensen betalen maandelijks contributie om mee te mogen doen aan online games als *Lineage II* (NCsoft, 2004) en *World of Warcraft*. MMORPG's zijn ontstaan uit de Multi-User Dungeons (MUD's) die studenten in de jaren zeventig online speelden op Amerikaanse universiteiten. Het bijzondere aan MUD's was dat de spelers altijd terugkeerden naar een gedeelde omgeving. In de eerste jaren was die omgeving voornamelijk tekstueel van aard. In de loop der tijd zijn de tekstuele MUD's veranderd in uitgebreide grafische omgevingen.

[123

Om *Star Wars Galaxies* bij een breed publiek bekend te maken lanceerde Lucasarts, het bedrijf waarmee regisseur George Lucas een interactief element wilde toevoegen aan de fantasiewereld van zijn films, samen met multinational Sony een internetsite waarop het spel werd aangekondigd. De site werd door de ontwerpers niet alleen gebruikt voor de promotie van het spel, ze gaf gamers ook een belangrijke functie in de productie. Voordat het spel als eindproduct op de markt verscheen, werden de *fans* en *gebruikers* om hun inbreng en commentaar gevraagd. Door de verschillende proefversies te spelen en van commentaar te voorzien, waren deze groepen actief betrokken bij de vormgeving van hun favoriete spel. Dit werkte twee kanten op. Aan de ene kant kregen de spelers inspraak in de omgevingen van de virtuele wereld waarin ze, wanneer het spel eenmaal op de markt of op het internet was uitgebracht, uren, dagen en soms maanden zouden doorbrengen. Aan de andere kant konden de ontwerpers de kennis en manuren van die actieve gamers inzetten tijdens de ontwerpfasen van het spel.

De internetsite van *Star Wars Galaxies* functioneerde als een virtueel platform dat ontwerpers de kans bood om hun voelsprietten uit te steken bij een gemeenschap van *fans* en *gebruikers*. Het forum werkte als een

verbindende schakel tussen de verschillende partijen die in het spel geïnteresseerd waren. Gamers werden niet langer als monddode *gebruikers* benaderd en ontwerpers waren geen onaantastbare vormgevers meer. De rol van de ontwerper was die van *initiatiefnemer* geworden. Volgens Raph Koster, verstokt online gamer en verantwoordelijk voor de ontwikkeling van *Star Wars Galaxies*, zijn ontwerpers van games dan ook in de eerste plaats vormgevers van gemeenschappen: '*Online 'game design' is in werkelijkheid het ontwerp van een sociaal systeem.*'

124]

Uitgangspunt voor alle ontwerpactiviteiten van een spel is het *message board*. Hiermee onderhouden ontwerpers het contact met de gamers. De nauwe band, die de ontwerpers of *initiatiefnemers* met de spelers nastreven, zorgt ervoor dat deze zeer betrokken zijn. Bij de realisatie van *Star Wars Galaxies* introduceerden de *initiatiefnemers* een '*development cycle*' die uit vier fases bestond: *in concept*, *in development*, *in test* en *in live*. In de eerste fase werd een nieuwe omgeving, object of personage geïntroduceerd. In de tweede fase werden nieuwe elementen in de omgeving van het spel opgenomen en werd onderzocht welke consequenties de implementatie had. In de derde fase werden deze elementen uitgetest. Spelers konden door middel van forums in iedere fase suggesties doen voor verbeteringen. De laatste stap was het onderbrengen van de verschillende elementen in het spel.

Bij deze werkwijze blijft de rol van de *initiatiefnemers* niet beperkt tot het introduceren van de verschillende ontwerpen. Het is ook hun taak om het spel levendig te houden voor de grote groep gebruikers. Daarom organiseren zij '*events*' in de omgevingen van het spel. Tijdens deze events, die dikwijls niet langer duren dan een uur en begeleid worden door een team van specialisten, verzamelen spelers zich op een bepaalde plek in de spelomgeving die wordt aangeboden op een specifieke server. Deze events, waarin het erom gaat om verborgen objecten te vinden of met elkaar te vechten op virtuele slagvelden, bieden spelers de kans om extra punten of krachten te verdienen voor het spel.

DE 'SURVIVAL OF THE MOD-EST'

Het model van de scenius ontwikkelt zich verder door de opkomst van MOD's. Deze afkorting van het woord modificatie duidt op een bewerking van een origineel spel met nieuwe omgevingen, geluiden en levels. Veruit de meeste modificaties van bestaande videospellen zijn te vinden

in het genre van de actiegames. In deze spellen, *First Person Shooters-games* (FPS-games) genaamd, beweegt de speler vanuit het perspectief van de eerste persoon door een driedimensionale ruimte. Vanachter de loop van zijn wapen moet hij zoveel mogelijk personen en monsters neerschieten die zijn pad kruisen. Een van de eerste driedimensionale FPS-games was het spel *Doom*, dat in 1993 werd uitgebracht door het bedrijf id Software. *Doom* was het vervolg op *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) waarin een speler in een doolhof belandt vol met SS-ers, gemene honden én Adolf Hitler. In *Doom* werd dit historische element achterwege gelaten. De horror werd juist sterker; neergeschoten soldaten losten niet meer op in het niets, maar bleven in hun eigen bloed liggen. Bovendien was de ruimtelijke illusie overtuigender dan ooit.

Id Software verspreidde *Doom* door middel van een methode die het bedrijf 'shareware' noemde. Spelers kregen de mogelijkheid een deel van het spel te downloaden via het internet, de overige levels van *Doom* konden na betaling worden besteld via de gewone post. Id Software koos voor deze alternatieve wijze van verspreiding omdat ze geen gebruik konden maken van distributeurs, die ervoor zorgen dat het spel in de schappen van de winkels ligt. Voordat gamecritici het spel signaleerden, was *Doom* door deze shareware-methode al een grote hit in de gemeenschap van gamers. John Romero, één van de makers van *Doom*, stelt: *'Januari 1993 deden we een persbericht de deur uit waarin we vertelden wat ons volgende spel Doom zou gaan bevatten. Tussen januari en december van dat jaar groeide de aandacht op internet flink en we hadden al nieuwsgroepen over Doom nog voor het spel was uitgebracht.'*⁷

[125

Doom heeft een open softwarestructuur; geluid en beelden zijn opgeslagen in aparte folders die vrij toegankelijk zijn voor de gebruikers. De grafische elementen van het spel zijn bovendien eenvoudig naar eigen inzicht te veranderen. *Doom* heeft zo een lawine aan gemodificeerde spellen op gang gebracht die rouleren op het internet. Wat bedoelt was als een slimme marketingmethode, leidde uiteindelijk tot ontelbare verschillende versies van hetzelfde spel.

Geïnspireerd door het succes van de modificaties bracht de onafhankelijke uitgever D!Zone in 1995 een CD uit met de negenhonderd beste, gemodificeerde versies van *Doom*. De MOD-CD werd al snel opgevolgd door andere titels met dezelfde formule, terwijl ook andere games, als *Unreal* (GT Interactive, 1998) zeer populair bleken als basis-materiaal voor modificaties. Uit het futuristische *Unreal* is het spel *Red Orchestra: Combined Arms* ontstaan waarin de spelers zich aan het

Russische front bevinden tijdens de Tweede Wereldoorlog. De science-fiction decors en de plasmawapens van *Unreal* hebben hier plaatsgemaakt voor realistische beelden van gebombardeerde steden en gebieden in Rusland. Niet alleen zijn Sint-Petersburg, Feodosia, Sevastopol en de Kaukasus nauwkeurig nagebouwd, de spelers spelen ook historische veldslagen na met wapens uit de Tweede Wereldoorlog.

126] In 1998 bracht het entertainment-softwarebedrijf Valve de bekende game *Half-Life* uit. De modificatie die een groep studenten al snel na de verschijning van dit spel maakte, werd een groot succes. Uit onderzoek van Valve bleek dat deze versie met de titel *TeamFortress* (1998) meer dan drie miljoen keer werd gedownload van het internet. Valve besloot daarop het spel van de studenten te kopen en zelf op de markt te brengen. Inmiddels heeft het bedrijf ook het breedband distributieprogramma Steam ontwikkeld om zijn spelers dagelijks te informeren over de nieuwste ontwikkelingen. Door het lidmaatschapsgeld dat ze bij aanschaf van een spel betalen, krijgen de spelers toegang tot die delen van de intersite waar ze de laatste updates van bestaande spellen kunnen downloaden. Bovendien biedt de site enthousiaste MOD-makers een kanaal voor de onderlinge verkoop van hun modificaties. Op deze wijze laat Valve producten die een afgeleide zijn van hun originele games, op haar officiële site toe. De levendige handel die via dit kanaal is ontstaan, verlengt de levensduur van het originele spel aanzienlijk. Dat is een groot voordeel voor deze verspreider van bekende spellen als *Half-Life* en *Counterstrike* (Valve, 2004). Maar er is meer: vergelijken we de manier waarop hier wordt omgegaan met eigendoms- en auteursrecht met die in andere sectoren – en we hoeven hier maar te verwijzen naar de beschermende praktijken van kledingmerken, de auto-industrie en de muzieksector –, dan is deze, in termen van de Franse filosoof Alain Badiou, waarlijk revolutionair te noemen. Want zonder overdrijving kan worden gesteld dat deze handelwijze inhoudt dat men zich ook buiten de game-industrie steeds minder zal kunnen verschuilen achter protectionistische praktijken.

Hoewel het aantal gemeenschappen rond gametitels nog steeds beperkt is en de complexiteit van games zo sterk is toegenomen dat het modificeren van een game voor een individuele gamer steeds ingewikkelder wordt, komt uit de hier beschreven ontwikkelingen een opvallend gegeven naar voren.⁸ De in de gamecultuur gehanteerde productiewijze staat diametraal tegenover het traditionele model van het genie (*'I did it my way'*). Door de manier waarop de spellen tot stand ko-

men, worden bekende uitgangspunten als autonomie, originaliteit en authenticiteit ter discussie gesteld. Niet alleen de betekenis van het begrip 'creativiteit' is gewijzigd; datgene wat wordt gecreëerd, is ook veranderd. Het nieuwe hoeft niet langer uniek te zijn en nog niet eerder bedacht. Een bestaand spel wordt steeds opnieuw bewerkt en kan door de toepassing van verbeterde technieken en nieuwe ideeën op een andere manier worden beleefd. In dat transformatieproces zijn ontwerpers *initiatiefnemers* geworden en krijgen spelers de rol van de-buggers, scripters, levelbouwers en promotors.

HET IS EEN WIKI'D WORLD

De relatie tussen makers en gebruikers verschilt in het hier beschreven proces onmiskenbaar van die in het Fordiaanse productieproces waarin producenten en ontwerpers kant-en-klare producten maken, die van de lopende band rollen en met reclamecampagnes aan de man worden gebracht. De sceniale producent zet een gemeenschappelijk proces in gang waarvan de veelvoud aan producten allemaal van elkaar verschillen. De besproken games zijn door honderden, soms zelfs door duizenden personen vormgegeven. Dat de resultaten niet onderdoen en soms zelfs beter zijn dan die van traditioneel vervaardigde producten bewijst de gratis, door vrijwilligers samengestelde en bijgehouden internet-encyclopedie Wikipedia. Het aantal artikelen in de Engelstalige versie is inmiddels de miljoen gepasseerd. Aan dit naslagwerk worden iedere dag gemiddeld zeventienhonderd artikelen toegevoegd. Niet alleen is de encyclopedie daardoor omvangrijker dan de Britannica Encyclopedie – de belangrijkste, door een professionele staf bijgehouden concurrent – ook doen de artikelen in nauwkeurigheid daarvoor niet onder.⁹

[127

Welke dynamiek beheerst de scenius? In de scenius wordt de intelligentie van een grote groep individuen gemobiliseerd en productief gemaakt. Dat gaat niet vanzelf; er is een structuur of model nodig waarbinnen de betrokken partijen hun bijdrage kunnen leveren. Om het model van de scenius operationeel te maken, kunnen we drie groepen onderscheiden: *initiatiefnemers*, *fans* en *gebruikers*. Deze vormen het fundament van de scenius.

De *initiatiefnemers* nemen het voortouw door een creatief proces in gang te zetten dat door *fans* en *gebruikers* over de gehele wereld wordt opgepakt. De *initiatiefnemers* zijn de apostelen van hun ei-

gen product. Zij vertalen specifieke en technische kennis in afbeeldingen, filmpjes, handleidingen of testomgevingen om deze inzichtelijk te maken en *fans* en *gebruikers* een aandeel te geven in de ontwerpbeslissingen. Door de aanwezige kennis en informatie te delen kan het product immers voortdurend veranderen. De uitwisseling van informatie en kennis is geen keten van oorzakelijkheid maar van gelijktijdigheid. Hoe meer mensen op de hoogte zijn van de game, hoe groter de kans dat het product kan worden verbeterd. Iedere verandering binnen deze productiecirkel kan immers tot innovaties leiden die weer een toename tot gevolg heeft van de gemeenschappelijke kennis en informatie.

128]

Middenin de scenius vinden we de *fans* die vaak zo betrokken zijn bij het proces dat zij voor niets anders meer aandacht hebben. Hoewel ze dikwijls in een kwaad daglicht worden gezet, spelen *fans* een positieve rol in de scenius. Dat negatieve oordeel ligt al besloten in het woord 'fan', een afkorting van het Latijnse woord 'fanaticus' dat letterlijk staat voor 'van of behorende tot een tempel, een tempelbediende, een toegewijde'. Tegelijkertijd wordt het begrip in verband gebracht met een obsessieve inzet voor een politieke of religieuze zaak. Aan het eind van de negentiende eeuw vond de term in Amerika ingang als benaming voor de gedreven aanhangers van de honkbalsport. Weer later komt het woord in zwang als aanduiding van diegenen die de popcultuur nauwlettend volgen.¹⁰ Toch heeft het woord zijn negatieve bijklank nooit helemaal verloren. Voor *fans* geldt dan ook vaak dat ze, evenals de Japanse *Hikikomori*, afwijzend worden benaderd. 'Consumenten zonder hersens' worden ze soms genoemd, 'sociale mislukkelingen' die hun leven verdoen met nutteloze zaken en veel te veel waarde hechten aan cultureel minderwaardige uitingen. En omdat ze niet in staat zouden zijn fantasie en werkelijkheid te scheiden, worden *fans* ook vaak gezien als kinderachtig en intellectueel onvolwassen.¹¹ In *The Fan* (1996) worden fans zelfs geassocieerd met ontspoorde psychopaten en stalkers. In deze Amerikaanse film speelt Robert De Niro een extreem geobsedeerde fan die er alles voor over heeft om zijn idool, de honkballer Bobby Rayburn, te helpen om zijn vormcrisis te overwinnen.

In *Textual Poachers* betoogt de Amerikaanse mediatheoreticus Henry Jenkins dat het duiden en interpreteren van teksten niet alleen moet zijn voorbehouden aan schrijvers en academici. *Fans* van populaire televisieseries als *Star Trek* of *The Beauty and the Beast* zijn volgens Jenkins net zo goed in staat betekenissen te ontleen aan allerlei gevestigde en minder gevestigde cultuuruitingen: '*Niet onder de indruk van*

*een institutionele autoriteit en expertise laten fans hun eigen recht gelden om interpretaties te maken, door evaluaties aan te bieden en door een cultureel canon te construeren. Onverschrokken door de traditionele omgang met literatuur en intellectueel eigendom bestormen fans de massacultuur door haar materiaal op te eisen voor eigen gebruik. Dit materiaal wordt omgewerkt voor hun culturele scheppingen en sociale verhoudingen.'*¹² Opvallend is dat het fans aan iedere wetenschappelijke of literaire distantie ontbreekt. Voor hen is het traditionele onderscheid tussen populaire en 'hoge cultuur' irrelevant. Op een volstrekt vanzelfsprekende manier omarmen fans commercieel entertainment en eigenen zich verhaallijnen en ideeën toe. Omdat popcultuur onlosmakelijk verbonden is met hun eigen leven, willen ze een stem hebben in de verhaallijnen, de karakters en het uiterlijk van de hoofdpersonen.

In de draaikolk van de scenius manifesteren fans zich op internetplatforms, conventies en meetings. Ze creëren een eigen, gemeenschappelijke taal en manier van omgang. Voor zover hun dagelijkse werkzaamheden dit toelaten, besteden fans al hun tijd aan affectieve netwerken. De scenius houdt voor hen veel meer in dan een vorm van vrijetijdsbesteding. Ze is een manier van denken en leven. In dit opzicht onderscheiden ze zich van de uiteindelijke gebruikers. Niet alleen besteden fans veel meer tijd aan de totstandkoming van het product, ze weten ook meer waardoor ze de nuances en onderlinge verwijzingen beter begrijpen. Toch maken niet alle fans deel uit van de scenius. Dat is alleen wanneer zij zich als groep manifesteren en hun kennis breed beschikbaar stellen.

De derde groep binnen de scenius is die van de gebruikers. Evenals de fans zijn gebruikers de consumenten van het product. Naarmate er meer gebruikers komen, worden ook de fans belangrijker. Maar terwijl de fans zich met hun specifieke kennis afsluiten van andere kennisgebieden, zijn de gebruikers op zoek naar afwisseling en combinaties met andere sferen of culturen. De gebruikers plaatsen het product in de wereld, geven het een plek naast alle andere producten en leggen contacten met andere gebruikers. Zij staan voor het meest open aspect van de scenius.

[129

DE 'EMPOWERMENT' VAN CREATIVITEIT

Drijvende kracht van de scenius is de wisselwerking tussen *initiatiefnemers*, fans en gebruikers. Door de intensieve samenwerking van dit

driemanschap komen niet alleen diensten en producten tot stand maar ontstaan ook nieuwe onderlinge verbanden. De bijzondere vorm van communicatie brengt nieuwe woorden en een eigen taalgebruik met zich mee. Rond het product vormt zich een flexibele, sociale structuur waarin de rol van de onderscheiden groepen steeds meer vervaagt. In de *scenius* beïnvloeden de drie groepen elkaar voortdurend. Iedere gebruiker kan *fan* worden en op hun beurt kunnen *fans* de plaats innemen van de *initiatiefnemers*. Bovendien behoren *initiatiefnemers* vaak tot de meest enthousiaste *gebruikers*. Spreken de filosofen Hardt en Negri in hun werk *Multitude*, waarin ze een krachtig pleidooi houden voor een radicaal-democratische vorm van productieve coöperatie, daarom niet over de *scenius* wanneer zij stellen: '*We moeten ons losmaken van de idee dat innovatie afhangt van het genie van het individu. We produceren en innoveren tezamen alleen in netwerken. Als er een daad is van het genie, dan is dat het genie van de menigte.*'¹³

130] De vraag rijst of het model van de *scenius* ook kan worden ingezet bij de vormgeving van de stad, bij gebouwen, straten en pleinen. Wanneer we kijken naar de wijze waarop bewoners en gebruikers van gebouwen of stadsdelen nu worden betrokken in het ontwerpproces, valt al snel op dat hun invloed zelden verder reikt dan een zeer beperkte vorm van inspraak. Door middel van een internetsite of op speciaal georganiseerde avonden leggen stedenbouwkundigen en architecten hun plannen aan de bewoners voor. Soms mogen deze kiezen uit een gering aantal ontwerpen of hun voorkeur uitspreken over details als de kleur van de gevel, de straatverlichting of het groen in de wijk. De maximale betrokkenheid die van de bewoners wordt gevraagd, is dat zij een keuze maken, waarbij het principe wordt gehanteerd dat de meeste stemmen gelden. Een probleem bij deze vorm van inspraak is dat iedere vorm van hiërarchie ontbreekt. Ongeacht hun kennis, inzet of betrokkenheid hebben alle bewoners en gebruikers een gelijke stem. Hierdoor worden mensen niet aangemoedigd zich in de materie te verdiepen, laat staan zich ermee te vereenzelvigen zoals *fans* dat plegen te doen. De draaikolk die we eerder hebben gesignaleerd bij de productie van computergames, is in dit proces volkomen afwezig door de geringe mogelijkheid die de *gebruikers* hebben om hun invloed te doen gelden.

Wanneer we deze vorm van inspraak afzetten tegen de ideeën van Eric Raymond, wordt pas echt duidelijk hoe verouderd en versleten deze samenwerking is. In *The Cathedral and the Bazaar* onderscheidt Raymond twee productiemodellen voor het ontwikkelen van software.¹⁴ In

het eerste model – het kathedraalmodel – schrijft een beperkte groep mensen de opeenvolgende versies van de software. Voldoet deze aan hun eisen dan komt het product op de markt. Raymond ziet in deze manier van werken veel nadelen ten opzichte van het tweede model dat hij het bazaarmodel noemt. Hierin wordt software zo ontwikkeld dat ze door iedereen kan worden verbeterd. Wanneer de aandacht en denkracht van een hele gemeenschap kan worden vastgehouden, leidt dit volgens Raymond tot het beste resultaat. Aan de open source-projecten van het bazaarmodel ligt het besef ten grondslag dat het maken van een ontwerp een zich evoluerend proces is, waarbij rekening moet worden gehouden met de wensen van *fans* en *gebruikers*.

‘Wie heeft dit werk bedacht of gemaakt?’ en ‘Wat wil de auteur met zijn werk uitdrukken?’ luiden de vragen die passen in het één-tot-velen model. In het velen-tot-velen model van de scenius worden andere vragen gesteld: ‘Wat is het bereik van het werk? Waar wordt het werk nog meer gebruikt? Is er ruimte voor andere auteurs en waar ligt die ruimte?’ Voor het ontwerp van gebouwen, stadsdelen, straten en pleinen zou de scenius nauwelijks te overschatten gevolgen kunnen hebben. In dat model zouden ontwerpers hun aandacht niet langer enkel en alleen moeten richten op het artistieke of het uiteindelijke product. Zij zouden samenwerkingsverbanden moeten accommoderen en opzetten die passen in het velen-tot-velen model om zo belangrijke veranderingen en innovaties op een nieuwe wijze te realiseren.

[131

EN PLOTS IS DAAR HET NETWERK

Denk in netwerken en alles verandert in een netwerk. Biologen noemen de diversiteit van de natuurlijke ecosystemen van dieren, voedselnetwerken. Wereldwijd maken enkele duizenden radicale moslims deel uit van terroristische netwerken. En systemen waarvan de samenstelling is afgeleid van de manier waarop de menselijke hersenen werken, worden neurale netwerken genoemd. Een netwerk bestaat uit punten, verbindingen en relaties. Het kan drie vormen aannemen: centraal, decentraal en gedistribueerd. In een centraal netwerk staan alle punten met elkaar in verbinding door middel van één knooppunt. De punten staan onderling niet met elkaar in contact maar zijn verbonden doordat ze alle op één centraal punt samenkomen. Valt dit centrale knooppunt weg, dan lost het netwerk op in losse punten. Een decentraal

netwerk is een veelvoud van het centrale netwerk: de knooppunten staan in verbinding met elkaar en met de kleinere punten. In de derde vorm – het gedistribueerde netwerk – bestaat er geen hiërarchie tussen de knooppunten. Alle punten zijn verbonden met meerdere en deels andere punten zodat er een verscheidenheid aan verbindingen ontstaat. Ook al vallen verschillende punten weg dan nog blijft een gedistribueerd netwerk, tot een bepaalde kritische grens is bereikt, gewoon functioneren.

132] Het velen-tot-velen model van de scenius is een voorbeeld van een gedistribueerd netwerk. Heeft een dergelijke benadering ook kans van slagen als het gaat om de praktijk van de architectuur? Dit betekent dat bij het ontwerpen van gebouwen, straten en pleinen het accent verschuift van de vormgeving van tastbare objecten naar sociale processen. Het ontwerpproces begint dan met het sluiten van allianties met bewoners, geïnteresseerden, projectontwikkelaars en overheden. Op die manier kan een vergelijkbare synergie ontstaan als tussen de *gebruikers*, *fans* en *initiatiefnemers* in de game-industrie. Inmiddels zijn er al verschillende voorbeelden van samenwerkingsverbanden tussen overheid en private partijen om kennis en informatie uit te wisselen. Dikwijls worden deze aangegaan bij grote projecten om de financiële risico's tot een minimum te beperken. De bouw van het centrum van Almere is hiervan een goed voorbeeld. Deze stad is gebouwd omdat er in de buurt van Amsterdam grote behoefte was aan gezinswoningen met een tuin. De methode waarmee het centrumplan voor Almere werd uitgewerkt, wordt door de architect Rem Koolhaas 'het Japanse model' genoemd. Dit model kenmerkt zich door zeer veel praten, waarbij niemand onderhandelt met het mes op tafel. Door wederzijds te geven en te nemen, ontwikkelt het plan zich ten slotte tot ieders tevredenheid.¹⁵

Dit Japanse model suggereert een open proces waarin communicatie een wezenlijk element is om tot een werkbaar ontwerp te komen. Deze vorm van samenwerking kan dan ook worden vergeleken met het model van de scenius, met dien verstande dat er in het Japanse model nog steeds sprake is van een besloten groep. De kennis en manuren van mogelijke bewoners en andere gebruikers wordt op geen enkele manier gemobiliseerd. De communicatie vindt alleen plaats tussen architecten, overheden en ontwikkelaars. Een werkelijke democratisering van het proces, waardoor een ontwerp breed wordt gedragen en kan worden ingebed in de fysieke en sociale ruimte van de stad, vindt hier niet

plaats. In een 'democratisch proces' maakt een ontwerper juist deel uit van een gedistribueerd netwerk waarin hij de kennis van de *gebruikers* accommodeert, verwerkt, verder brengt en het plan opnieuw openstelt voor verbetering. Door de verbindingen te optimaliseren, houdt hij de draaikolk van de scenius of het gemeenschappelijke gaande.¹⁶

DE SLIMME MASSA

Wanneer 'de massa' werkelijk een aandeel krijgt in het ontwerp, zou onvermijdelijk de vraag opkomen of dit niet tot nietszeggende en lelijke resultaten leidt. De Duitse kunstenaar Jörg Immendorff geeft op zijn retorische vraag: 'Als ik een volksreferendum houd over wat er in musea moet komen, wat komt er dan te hangen?' zelf het antwoord: 'Troep!' Blijkbaar stuiten we hier op fundamentele twijfels. Het is echter te gemakkelijk om te beweren dat processen als de scenius geen onderliggende structuur hebben en daarom tot dramatische resultaten leiden. Het tegenovergestelde is waar. De scenius is geen vrij spel van krachten. Zonder vorm van ordening of regulering kan ook de scenius niet functioneren. De scenius als open veld van spontane en autonome krachten die zonder enige vorm van controle en sanctionering hun gang gaan, is een mythe. Wanneer we het model van de scenius zouden willen toepassen op het ontwerpen van de fysieke omgeving, dan is het absoluut noodzakelijk dat de *initiatiefnemers* een samenhangend, sober en selectief toezicht instellen om het dynamische proces in banen te leiden. De 'development cycle' van *Star Wars Galaxies* is hiervan een goed voorbeeld. De ontwikkelingscyclus bestond uit vaste momenten waarop de *fans* en *gebruikers* commentaar konden leveren en verbeteringen konden aanbrengen op de driedimensionale omgevingen in de game. Tot het moment dat het spel definitief in gebruik werd genomen, zorgde deze cyclus ervoor dat de bijdragen van deze groepen zich steeds verder verfijnden. Daarbij speelde een zekere mate van elitarisme een belangrijke rol.

[133

Met het oogmerk bewoners meer zeggenschap te geven over de inrichting van hun leefomgeving, heeft de Antilliaanse architect Carel Weeber in Nederland het 'wilde wonen' geïntroduceerd.¹⁷ Weeber stelt voor om de 'beeldregie' van de fysieke ruimte uit handen te nemen van (staats)planners en architecten en bewoners meer zeggenschap te geven over de vormgeving van hun eigen woning. Om ervoor te zorgen

dat wansmaak en gebrek aan variatie niet de overhand zullen krijgen, stelt Weeber voor om een uitgebreide catalogus aan te bieden waaruit mensen hun droomhuis kunnen samenstellen. Hoewel de smaak van een grote groep *gebruikers* naar zijn idee voorop dient te staan, maakt hij toch een cruciale denkfout. Niet alleen blijft de vormgeving van de fysieke omgeving in zijn plan bij de vormgevers liggen, ook is die vormgeving op geen enkele manier gebaseerd op de eisen, verlangens en criteria van de *gebruikers* zelf. Uit het model van de *scenius* blijkt dat het mogelijk is om specifieke doelen te formuleren waarop alle betrokken partijen zich richten. Dit betekent dat niet de onderdelen van een catalogus moeten worden vormgegeven, maar het proces waarin een hoogwaardige en kwalitatieve catalogus kan ontstaan. Op basis hiervan kunnen ook mensen van buiten de architectuurdiscipline een waardevolle bijdrage leveren.

134]

Een andere voorwaarde voor de innovatieve kracht van de *scenius* is dat afgeschermd kennisgebieden toegankelijk worden. Voor het uitwisselen van kennis is het niet alleen noodzakelijk dat bestaande werken en ideeën minder stringent door auteursrechten, copyrights en patenten worden afgeschermd, zij moeten bovendien voor herinterpretatie worden vrijgegeven. Pas dan kan kennis die door allerlei vormen van specialisatie en privatisering onbereikbaar is, worden gedeeld. Nog belangrijker is dat het dwingende mechanisme van prijsvragen in de huidige architectuurpraktijk ter discussie wordt gesteld. Als gevolg van de Europese regelgeving, die overheden verplicht om een open aanbesteding te organiseren voor opdrachten met een honorarium dat hoger is dan 200.000 euro, worden voor het ontwerp van overheidsgebouwen steeds vaker open of besloten prijsvragen uitgeschreven. Hoewel deze regelgeving voorkomt dat de opdrachten steeds naar dezelfde architecten gaan, kleven er ook grote nadelen aan dit systeem. Bij een prijsvraag formuleert een kleine groep betrokkenen het programma van eisen, het ambitieniveau en het beschikbare budget voor de bouw van een theater, museum, woonwijk of stadsdeel. Vervolgens is het aan een jury de ingezonden ontwerpen te beoordelen en te bepalen welk ontwerp zal worden uitgevoerd. Een goed voorbeeld van deze praktijk is de in 2003 georganiseerde prijsvraag voor de bouw van het Grand Egyptian Museum in Giza. De open ontwerpprijsvraag leverde 1557 inzendingen op, uit 83 verschillende landen. Uiteindelijk viel de keuze op het ontwerp van Heneghan Peng Architects. Van de vele honderden goede ontwerpen bleef er slechts één over. Deze praktijk van op-

drachtverlening sluit een verregaande samenwerking en ontwikkeling van ideeën tussen de deelnemers uit. Iedere deelnemer wordt gevraagd over hetzelfde na te denken, maar nadat de winnaar is gekozen, blijven de kennis en ideeën van de andere inzenders onbenut. Bovendien kiezen de opdrachtgevers voor een specifiek ontwerp of een favoriete stijl en niet voor een plan van aanpak.

DE SCENIUS: MEER IS MEER

In dit hoofdstuk werd het begrip scenius geïntroduceerd, als een samentrekking van de woorden 'scene' en 'genius'. De scenius propageert de open dynamiek van de groep en relativeert het belang van authenticiteit en originaliteit, waarden die samenhangen met de vermeende superioriteit van het individu. Een van de belangrijkste kenmerken van de scenius is de samenwerking tussen *initiatiefnemers*, *fans* en *gebruikers* die zich verzamelen rond een gedeelde interesse of een specifiek doel. De wisselwerking tussen deze drie partijen is de drijvende kracht achter dit velen-tot-velen model. Het meest opmerkelijk aan de scenius is dat deze breekt met het traditionele model van één-tot-velen dat nauw verbonden is met de notie van het individuele genie. De scenius vereist veel meer interactie van de deelnemers dan het klassieke één-tot-velen principe waar veeleer sprake is van een passieve vorm van consumeren.

[135

Misschien kan men ons verwijten te optimistisch te zijn over de mogelijkheden van de scenius en betwijfelen of een concept uit de popcultuur ongestraft kan worden toegepast in een ander domein. Een waarschuwing is daarom op haar plaats. Om de ruimtelijke problemen en uitdagingen van de stad te lijf gaan is een instrumentele benadering van de scenius te eenvoudig. Dan zou deze worden opgevat als een neutraal en waardevrij instrument dat op ieder willekeurig terrein kan worden ingezet om nieuwe uitdagingen te lijf te gaan. Zo'n benadering heeft geen oog voor de positieve en negatieve eigenschappen van deze specifieke 'uitvinding' van de populaire cultuur. Bovendien wordt zo voorbijgegaan aan het feit dat bepaalde problemen niet los kunnen worden gezien van de veranderingen in de stedelijke ruimte, die we in de vorige hoofdstukken hebben beschreven. Nog te vaak wordt uit het oog verloren dat ontwikkelingen nooit op zichzelf staan. Technologische, militaire, financiële en politieke veranderingen zijn nauw aan el-

kaar gerelateerd en hebben een grote impact op de indeling en ervaring van de stedelijke ruimte in onze maatschappij.

Misschien zal men ons naïef vinden of kortzichtig; door de onvoorspelbaarheid en complexiteit laat het proces van de inrichting van de fysieke ruimte zich immers niet vergelijken met de vormgeving van die andere ruimtelijkheden, zoals de virtuele ruimte van *Star Wars Galaxies* of de sonische ruimte van de muziekstroming techno. Maar is de invulling van een virtuele ruimtelijkheid echt niet meer dan een één dimensionaal gebeuren? Is de totstandbrenging van een coherente sonische ruimtelijkheid werkelijk zo'n eenvoudig proces? Dat het velen-tot-velen model van de scenius nog weinig navolging heeft gevonden, heeft ongetwijfeld zijn redenen; de constatering is op zichzelf al opmerkelijk. De scenius biedt immers verschillende aanknopingspunten om op een andere wijze om te gaan met het ontwerpen van de fysieke ruimte van de stad. Zoals we hebben gezien kan het model worden gebruikt als een concreet voorstel om te werken aan de inrichting van de stedelijke ruimte. Een simpel voorstel: meerdere partijen, andere technieken, nieuwe oplossingen.

136]

Welke bedenkingen men ook mag hebben tegen de scenius, niemand kan ontkennen dat men er, in tegenstelling tot stedenbouwkundigen en architecten, in de populaire cultuur van games wél in is geslaagd om een coherente sociale structuur te creëren bij de vormgeving van grootschalige omgevingen. Niet alleen krijgt de rol van de architect in het model van de scenius een nieuwe invulling, de positie van partijen als projectontwikkelaars en overheden zal eveneens van inhoud en karakter veranderen. Het zal dan aan de *initiatiefnemers* (opdrachtgevers, overheid, technische adviseurs, etc.) zijn om in samenspraak met de *gebruikers* een gemeenschappelijk proces op gang te brengen. Niet langer zal het esthetische of het schone de drijvende kracht zijn achter het ontwerpproces en evenmin zal alles zijn gericht op het anders-zijn van het individuele genie. De grootste uitdaging van het ontwerpproces is zijn democratisering. Want alleen door de verbondenheid van *initiatiefnemers*, *gebruikers* en *fans* kan het bouwen aan het gemeenschappelijke werkelijk centraal komen te staan.

HOOFDSTUK 2

De stad in een overstroomde wereld

TOt nu hebben we alleen gesproken over de mediascapes, de uitdrukingsstromen van de populaire cultuur. Naast de mediascapes onderscheidt Arjun Appadurai in zijn boek *Modernity at Large* nog vier andere stromen of bewegingen die deel uitmaken van het globaliseringsproces: *etnoscap*es (wereldomvattende etnische netwerken), *technoscap*es (wereldwijde technologische infrastructuren), *financescap*es (netwerken van kapitaalbewegingen) en *ideoscap*es (ideologieën van nationale staten en actiegroepen). In de visie van Appadurai kruisen, beïnvloeden en versterken deze stromen elkaar op mondiaal niveau. Zo dragen de nieuwe communicatiemogelijkheden van de technoscapes er in hoge mate toe bij dat mensen hun land verlaten. En ook de beelden en verhalen van de mediascapes zijn van invloed op het veranderen van plaats van immigranten, toeristen en gastarbeiders. Op dit punt benadrukt Appadurai dan ook de impact en invloed van populaire massamedia als games, muziek en film: *'De verbeelding is nu stichtend voor alle vormen van bemiddeling, ze is zelf een sociaal feit, een essentieel onderdeel van de nieuwe wereldorde.'*¹⁸

[137

In dit afsluitende hoofdstuk stellen we de invloed van de populaire cultuur uit de mediascapes op het denken over de stad nog eenmaal centraal. Om de complexiteit van de stedelijke ruimte te ontrafelen en meer grip te krijgen op de diversiteit van ideeën uit de populaire cultuur, beschrijven we een geheel van vier gedifferentieerde, op elkaar in-

werkende processen die de stedelijke ruimte doortrekken: virtualiteit, interactiviteit, connectiviteit en multimedialiteit. Dit complex van processen krijgt gestalte in wat wij nodale stedelijkheid noemen. Dit begrip impliceert twee belangrijke veranderingen in vergelijking tot een meer traditionele vorm van stedelijkheid. Door de manier waarop deze vier processen van virtualiteit, interactiviteit, connectiviteit en multimedialiteit doorwerken in ons leven, is er niet langer sprake van een stedelijkheid die overal hetzelfde is. Het proces van verstedelijking onttrekt zich aan universele wetmatigheden en vaste patronen. We benaderen de stad eerder als een relationele en contextuele, dan als een materiële bepaaldheid. Stedelijkheid kan dan op iedere plaats een andere invulling krijgen. Wat zijn de consequenties voor de bepaling van de fysieke ruimte? Welke maatschappelijke problemen en uitdagingen houdt de nodale stedelijkheid in? Tegelijkertijd moeten we een tweede verandering niet uit het oog verliezen. Behalve de metamorfose van de fysieke ruimte vindt er ook een geleidelijke verandering plaats in onze omgang met die nieuwe ruimte. Door de uitwerking van de vier genoemde processen op onze directe omgeving vinden er ook veranderingen plaats in de wijze waarop wij onszelf en onze directe omgeving ervaren.

WAT HEBBEN WE TOCH MET METAFOREN?

Om ons een concreet beeld te kunnen vormen van de veranderingen die zich op het gebied van de stedelijkheid voltrekken, moeten we verstedelijking niet opvatten als een opzichzelfstaand, puur fysiek fenomeen.¹⁹ Ook immateriële stromen als mediascapes zijn bepalend voor onze ervaring van stedelijkheid. Virtualiteit is daarvan een belangrijke component. Hoewel diverse schrijvers aandacht hebben geschonken aan de dimensie van het virtuele zijn slechts weinigen ingegaan op het virtuele karakter van de beelden en informatie uit populaire media. Hoe ingewikkeld het vraagstuk van de virtualiteit is als het gaat om de stad, wordt duidelijk wanneer de architectuur van de virtuele ruimte in woorden wordt gevat. In de beschrijving van virtuele ruimtelijkheid vallen dikwijls termen als 'een ruimte zonder centrum' of 'een sprawl van knooppunten'. Omgekeerd wordt in de analyse van onze dagelijkse leefruimte vaak gebruik gemaakt van de klassieke termen van het web, de matrix, het raster of het veld. Vanuit dit nogal verwarrende perspectief heeft Marcos Novak, die zichzelf een 'trans-architect' noemt, het

concept van *'liquid architecture'* geïntroduceerd. Novak spreekt in dit verband van een vierde dimensie. Daarmee doelt hij op een vloeibaar, imaginair landschap dat alleen bestaat in een virtuele, door informatie- en communicatieprocessen gevormde wereld. Deze architectuur, die haar bestaan dankt aan de bij het ontwerpproces gebruikte computertechnologie, heeft geen last van de zwaartekracht en andere vervelende problemen waarmee architecten worstelen als ze bouwen in een 'echte' omgeving waar muren kunnen verzakken en daken lekken. In die vierde dimensie krijgen niet alleen tijd en ruimte, maar ook vorm en structuur een andere inbedding.

Het is de vraag of de veranderingen op stedelijk niveau op deze manier niet te beperkt en eenzijdig worden beschreven. De fysieke wereld wordt gereduceerd tot een aantal aan de virtualiteit ontleende metaforen en andersom wordt de virtuele wereld gekarakteriseerd in termen van de fysieke ruimte. Ook Manuel Castells lijkt zich hieraan schuldig te maken wanneer hij in zijn monumentale werk *The Information Age* de eerste laag van het virtuele circuit – die van de *space of flows*, daar waar hij de elektronische uitwisseling van kapitaal, informatie, beelden, geluiden en symbolen situeert – aanduidt als een ruimtelijk gebied: *'Het is dus een ruimtelijke vorm, net zoals het 'de stad' of 'de regio' zou kunnen zijn in de organisatie van de handelsmaatschappij of van de industriële maatschappij.'*²⁰

[139

In de terminologie overheersen dus twee typen metaforen. Aan de ene kant komen we metaforen tegen die de virtuele werkelijkheid duiden in termen van de fysieke ruimte, aan de andere kant worden metaforen gebruikt die de fysieke werkelijkheid beschrijven in virtuele termen, waarbij wordt geflirt met het idee dat we ons bevinden in een wereld die aan elkaar hangt van bits, bytes, beelden, bedrading en elektronische stromen.

Laten we met de normatieve beeldspraak voor de virtuele ruimtelijkheid beginnen. De meest voorkomende ruimtelijke benamingen van de virtuele dimensie zijn 'cyberspace' en de 'elektronische snelweg'. De term cyberspace werd bekend door de sciencefiction schrijver William Gibson. In zijn boek *Zenuwmagiër* schetst hij de omgeving van een computermatrix die geen enkele verbinding heeft met de tastbare werkelijkheid. Cyberspace is voor Gibson een hallucinatoire ruimte die zich ontvouwt wanneer de hersenen direct worden aangesloten op een wereldwijd netwerk van computers. Hij schrijft: *'Een poly-zintuiglijke hallucinatie waaraan dagelijks miljoenen zich over-*

geven, van legitieme operators, overal ter wereld, tot en met kinderen, die zich vertrouwd moeten maken met wiskundige concepten... Een grafische weergave van gegevens die zijn ontleend aan de databanken van alle computers in het wereldwijde netwerk. Onvoorstelbare complexiteit. Oplichtende lijnpatronen in de nonruimte van de geest, clusters en knooppunten van data. Als de lichten van een nachtelijke metropool, van veraf gezien, steeds verder...' ²¹ Om zijn beeldspraak van het virtuele informatienetwerk kracht bij te zetten, verwijst Gibson naar Los Angeles. Denkt Gibson aan cyberspace, dan herkent hij daarin de satellietfoto van deze stad bij nacht.

140]

Hoever de fixatie op de fysieke ruimte kan gaan bij de omschrijving van een virtuele dimensie bewijst John Perry Barlow, één van de oprichters van de *Electronic Frontier Foundation*. In zijn *Cyberspace Declaration of Independence* reageert Barlow op de voorstellen van de Amerikaanse regering om door middel van de *Telecommunications Reform Act* het internet onder censuur te plaatsen. Voor Barlow is er slechts één optie: het uitroepen van de onafhankelijkheid van cyberspace. Na de onafhankelijkheidsverklaring van de Verenigde Staten moet nu een volgende stap worden gezet, de zelfstandigheid van cyberspace is immers in het geding. In de visie van Barlow moet de virtuele wereld van het internet verschoond blijven van iedere vorm van regulering door een nationale staat. En meer in het bijzonder dient ze uit de greep te blijven van de Amerikaanse overheid. In zijn manifest beschrijft Barlow die virtuele dimensie in de bewoordingen waarmee ook de fysieke ruimte wordt aangeduid: *'Regeringen van de Industriële Wereld, lusteloze reuzen van vlees en staal, ik kom uit Cyberspace, de nieuwe plaats van de Geest. Uit naam van de toekomst, vraag ik u uit het verleden ons alleen te laten. U bent onder ons niet welkom. Waar wij bij elkaar komen, heeft u geen soevereiniteit. (...) Ik verklaar de wereldomvattende sociale ruimte waar we aan bouwen logischerwijs onafhankelijk van de tirannieën die u ons probeert op te leggen. (...) Cyberspace ligt niet binnen uw grenzen. (...) Dit bestuur zal verschijnen volgens de condities van onze wereld, en niet de uwe. Onze wereld is anders. (...) Wij zullen een beschaving scheppen van de Geest in Cyberspace.'* ²²

Het gebruik van ruimtelijke metaforen beperkt zich niet tot de virtuele wereld. Het tweede type beeldspraak stopt de fysieke omgeving in een virtuele jas. De *global village* van Marshall McLuhan is daarvan het bekendste voorbeeld. In zijn boek *The Gutenberg Galaxy* stelt hij: *'De nieuwe elektronische afhankelijkheid herschept de wereld in het*

*beeld van een 'global village'.*²³ Met de paradoxale term global village doelt hij op de explosieve groei van elektronische media, die – aldus McLuhan – de wereld tot een samenhangend geheel maakt en een gevoel van grote betrokkenheid bewerkstelligt onder alle bewoners: *'De elektromagnetische uitvindingen hebben het veld van gelijktijdigheid in alle menselijke zaken herschapen zodat de menselijke familie nu bestaat onder de condities van een 'global village'.* Aanvankelijk sloeg global village op de veranderingen na de komst van de televisie, met de opkomst van andere media uit de mediascapes, zoals online games als *World of Warcraft* en *Lineage II* lijkt de metafoor pas echt van toepassing. In deze synthetische werelden wonen geregistreerde spelers onder een avatar – de representatie van een speler in een gedeelde virtuele wereld – in door hen zelf gebouwde omgevingen. Volgens schattingen bevinden zich iedere dag tussen de elf en twaalf miljoen mensen in deze parallelle werelden, die alleen bestaan op servers in de Verenigde Staten, Europa of Zuid-Korea. In deze global villages werken spelers samen, proberen rijkdom te vergaren in de vorm van wapens en woningen en treden zelfs met elkaar in het huwelijk. Om die bruiloften op te luisteren bieden verschillende MMORPG's passende locaties, feestkleding en trouwringen aan.

[141

DE STAD IN EEN LAPTOP

Het voordeel van metaforen is dat het onbekende met behulp van een herkenbaar beeld bevattelijk wordt. Beeldspraak is dan ook een beproefd middel om nieuwe ontwikkelingen toegankelijk te maken. In de theorievorming over de moderne stad is veelvuldig, maar tegelijkertijd zeer eenzijdig, gebruik gemaakt van het idee dat hedendaagse ontwikkelingen op stedelijk gebied kunnen worden geanalyseerd door ze te vergelijken met virtuele processen. Een goed voorbeeld is het boek *City of Bits* van William Mitchell. Daarin beschrijft hij de stad als een verzameling virtuele netwerken: een digitale bundeling van elektronische data. Daaruit komt het beeld naar voren van een stad die is ingeplugd in een onzichtbare ruimtelijkheid. Deze ruimtelijkheid bestaat uit vele virtuele ruimten die door informatie- en communicatieprocessen met elkaar zijn verbonden.²⁴ Het effect van deze virtuele processen op de gematerialiseerde vorm van de stad is volgens Mitchell zo groot dat er een nieuw type ruimtelijkheid ontstaat. Deze redena-

tie van oorzaak en gevolg klinkt het duidelijkst door wanneer hij voorspelt dat verschillende soorten gebouwen onder invloed van virtuele processen steeds verder van vorm zullen gaan veranderen. De primaire functie van musea, theaters, scholen, gevangenissen, universiteiten en winkels zal volgens hem ingrijpend veranderen, wanneer deze gebouwen ingebed zullen zijn in een virtuele infrastructuur: *'Gebouwen en delen van gebouwen moeten nu niet meer alleen worden gerelateerd aan hun natuurlijke en stedelijke context, maar ook aan hun plaats in cyberspace.'*²⁵

142]

Op grond van zijn technologisch determinisme, waarin virtuele netwerken bepalen hoe wij leven en werken, neemt de virtuele, immateriële ruimte de plaats in van de fysieke ruimte: *'Binnenkort zal de hele wereld op een elektronisch podium staan.'*²⁶ De stad blijft opgesloten in Mitchells laptop. En zo is de cirkel rond: het virtuele breidt zich uit in het fysieke en het fysieke krimpt door het virtuele. *'Gebouwen zullen computerinterfaces worden en computerinterfaces zullen gebouwen worden.'*²⁷ Aan Mitchells visie ligt het naïeve optimisme ten grondslag dat de virtuele *space of flows* ook de ongemakken en wrijvingen die we in de dagelijkse realiteit ondervinden, grotendeels zal wegnemen. Bovendien stelt hij, kort samengevat, dat de stad in zijn laptop verlost zal zijn van iedere vorm van regulering, controle of machtsuitoefening. Het resultaat van deze benadering is dat er uiteindelijk geen onderscheid meer kan worden gemaakt tussen de virtuele en de fysieke stedelijke omgeving. Ze zijn elkaars evenbeeld geworden. In het eerste deel van *The Information Age* waarschuwt Castells voor deze verstorning van functies. In tegenstelling tot Mitchell beweert Castells dat scholen en universiteiten nauwelijks zullen opgaan in een virtuele ruimtelijkheid. Hoewel de computer niet meer is weg te denken in het klaslokaal, zullen deze instituten juist het minst worden beïnvloed door de virtuele *space of flows*. Naast het geven van onderwijs, vervullen scholen steeds meer andere functies zoals naschoolse opvang van kinderen. En ook op de universiteiten blijft de 'face-to-face'-interactie met de studenten een noodzakelijk element in het onderwijs.²⁸

Ondanks deze nuanceringen blijft het een feit dat de tegenstelling tussen de virtuele en de tastbare realiteit, met de inbedding van de fysieke ruimte in een virtuele dimensie, minder scherp is geworden. Tegelijkertijd kan niet genoeg worden benadrukt dat we ons niet moeten laten verleiden tot de conclusie dat er geen onderscheid meer te maken is tussen een op computernetwerken gebaseerde ruimte en de fysieke ruim-

te. Niet alleen houdt dat in dat de stad haar band met de materiële werkelijkheid verloren zou hebben, het betekent ook dat het verschil wegvalt tussen wat 'echt' en 'fictie' is. De Franse filosoof Jean Baudrillard lijkt gezwicht voor de verleiding van het virtuele wanneer hij beweert dat we in een hyperrealiteit leven van codes en simulaties. Hij gebruikt hiervoor de term simulacrum, als een kopie van een kopie waarmee niets in de werkelijkheid meer correspondeert. Het voornaamste probleem van deze manier van denken, waarin schijn en echt zijn samengevallen, is dat we geen concrete handelingsperspectieven meer kunnen formuleren, die het leven nog vorm en inhoud kunnen geven.

Overtuigender is Christine Boyers analyse van de doorwerking van mediale virtualiteit in haar boek *CyberCities*. Zonder in euforie te vervallen beschrijft zij de stad als een complex schakelbord van *plug-in* zones en randsteden die verbonden zijn door een uitgebreid netwerk van snelwegen, telefoons, computerbanken, glasvezelkabels, radio en televisie. Voor onze ogen, onder onze voeten en boven onze hoofden vormt zich volgens Boyer een cyberstad: *'Deze lastig te hanteren mix van cyberspace en stedelijke dystopia – hier CyberCities genoemd – verandert de realiteit van tijd en plaats in een denkbeeldige matrix van computernetten die verre plekken rond de planeet met elkaar verbindt en als gevolg daarvan multilineair communiceert met onmetelijke assemblages van informatie die zijn opgeslagen als elektronische codes.'*²⁹ Het feit dat het dagelijkse leven doordrongen is van het virtuele, betekent voor haar niet het einde van de stad, zoals voor Mitchell. Hoogstens heeft dit tot gevolg dat we de stad niet meer primair kunnen definiëren in termen van vastomlijnde, geografische grenzen. Hebben we dit niet ook al gezien bij de architectuur van Archigram, Detroit's techno en de jeugdcultuur Urban?

Boyers concludeert bovendien dat het gebruik van metaforen minder onschuldig is dan op het eerste gezicht lijkt. Ze waarschuwt voor het gevaar dat metaforen onze perceptie veranderen en van invloed zijn op de kennisvorming over de stad. Terecht beweert Boyer dat *'de neiging bestaat om de synthetische zuiverheid van cyberspace ook op te leggen aan de reële stadruimte en alleen de knooppunten van de matrix in te vullen.'*³⁰ In Boyers visie leidt het gebruik van metaforen tot het misverstand dat de sprong van de virtuele naar de fysieke ruimte – van de virtuele matrix naar de fysieke stadruimte – zonder veel problemen gemaakt kan worden. De analogie tussen de elektronische matrix van cyberspace – in de fictieve betekenis van een machtsvrije

omgeving – en de concrete stadsruimte kan aanleiding geven tot een gevaarlijk fenomeen. In de metaforische sprong waarin de fysieke omgeving wordt gelijkgesteld met de virtuele wereld, is het volgens Boyer *‘niet meer dan logisch om tussenruimten van verval, vervreemding en stilte te weren uit het raster.’*³¹ Het is geen toeval dat die tussenruimten nu bewoond worden door de drop-outs, de levende doden van onze samenleving: junks, bedelaars, daklozen. Zo wijst Boyer op de ‘safe zones’ in Miami, die ver uit het oog van de stadsbewoners liggen.³² Het is de plek die daklozen en verslaafden door het stadsbestuur kregen toegewezen om te eten, te slapen en zich te wassen zonder dat ze onmiddellijk worden gearresteerd door beveiligingsbeambten.

POP-UP STEDEN

- 144] De metaforen van het virtuele fungeren als een conceptueel filter. Dat heeft als gevaar dat de stadsruimte wordt gedefinieerd als een steriele omgeving, vrij van iedere smet. De rafelige schaduwkanten van het leven verzamelen zich dan in wat Castells ‘de zwarte gaten van het informationeel kapitalisme’ noemt. In plaats van te proberen om de stedelijke ruimte te vatten in een definitie die een algemene geldigheid pretendeert, is het productiever de vier processen in de mediascapes te beschrijven die van invloed zijn op het ontstaan van uiteenlopende vormen van stedelijkheid. Aan de hand van deze processen kan vervolgens worden geanalyseerd hoe deze niet alleen onze directe omgeving herstructureren, maar er ook voor zorgen dat we die omgeving op een nieuwe manier ervaren.

Tot nu toe hebben we alleen gesproken over de alomtegenwoordigheid van het virtuele en de actualisering daarvan in de dagelijkse realiteit. Virtualiteit is echter niet het enige immateriële proces dat van invloed is op de stad. Naast virtualiteit zijn er nog andere processen die de stedelijke ruimte vormgeven of daarop van invloed zijn. Om de veranderingen die zich om ons heen voltrekken te begrijpen, moeten ook deze in beschouwing worden genomen. Het ontstaan van andere vormen van stedelijkheid zal worden gerelateerd aan de complexe processen uit de mediascapes en de daaraan ten grondslag liggende media. Naast virtualiteit kunnen ook multimedialiteit, connectiviteit en interactiviteit worden onderscheiden. Deze zijn de vier verschillende componenten van de genetische codering van een vorm van stedelijk-

heid die wij nodaal noemen. Nodale stedelijkheid is de benaming van een samenhangend stedelijk leven dat niet meer gedefinieerd kan worden in louter fysieke termen.

1 *Virtualiteit*. Manuel Castells constateert dat het territorium van een stad niet meer alleen wordt bepaald door de fysieke ruimte. Bij de factor ruimtelijkheid speelt ook de virtualiteit van verschillende stromen of netwerken een belangrijke rol. Wanneer bepaalde regio's, steden en territoria niet zijn ingebed in de virtuele *space of flows* worden ze, om met Castells te spreken, beroofd van de technologische infrastructuur die nodig is om te communiceren, innoveren, produceren, consumeren, kortom te leven in het grotere verband van de wereld. Vanuit het perspectief van de mondiale informatie-economie hebben deze steden of gebieden geen enkele economische waarde meer. Wat gebeurt er bijvoorbeeld met een gebied dat niet in een TomTom-navigatiesysteem is opgenomen? Meer dan een toeristisch verschijnsel of toevluchtsoord voor overspannen managers die zich daar zonder mobiele telefoon en palmtop kunnen terugtrekken, zijn dergelijke steden of gebieden niet.

[145

Het is nodig te onderkennen dat deze vorm van virtualiteit slechts kan functioneren omdat ze een ruimtelijke verschijningsvorm heeft. Om die ruimtelijke neerslag aan te geven wijst Saskia Sassen op bekende *Global Cities*. Steden als Tokio, Londen en New York vormen de belangrijkste knooppunten in de huidige wereldwijde informatie-economie. Voor de fysieke ruimte heeft dat als belangrijk gevolg dat de notie van virtualiteit ook leidt tot veranderingen in de schaal, het tempo en de patronen van het verstedelijkingsproces. De financiële districten Wall Street in New York en The City in Londen nemen beide een eigen strategische positie in omdat ze gedeeltelijk zijn 'losgeweekt' van hun directe omgeving. Hun plaats is immers niet meer primair verbonden met het grondgebied waar ze zijn gelegen. Doordat ze zijn ingebed in een wijdvertakt netwerk kunnen *Global Cities* niet meer worden gereduceerd tot een afgebakend stuk grond, als deel van een natie. Daarvoor is een andere ruimtelijke geografie in de plaats gekomen, een translokaal netwerk van globale steden dat volgens Sassen even scherp omlijnd en gestructureerd is.³³

De macht van het virtuele strekt zich verder uit dan de handel in aandelen en obligaties. Ook andere virtuele omgevingen duiken op in de 'echte' wereld. Rond MMORPG's als *EverQuest* en *Ultima Online* (Electronic Arts, 1997) is een parallelle economie ontstaan waarin de

in deze games gebruikte goederen en attributen zoals huizen, wapens, kostuums en karakters, voor duizenden dollars op speciale veiling-sites als MyGameStocken Internet Game Exchange worden verhandeld. Zoekt men op eBay met de term online games, dan stuit men op een virtuele economie die gelijk is aan het Bruto Nationaal Product van een gemiddeld Afrikaans land. De Amerikaanse econoom Edward Castrovna die onderzoek heeft gedaan naar Norrath – de virtuele omgeving van het online rollenspel *EverQuest* – concludeert in 2001 dat de economie van dit spel de zevenenzeventigste is in de wereld. Daarmee bevindt deze game zich tussen de economieën van Rusland en Bulgarije in.

146] Waar draait dit virtualiseringsproces op uit? In mei 2006 kondigde de makers van het spel *Project Entropia* (MindArk AB, 2004) aan dat virtueel geld uit dit online spel uitgekeerd kan worden in ‘echt’ geld door te pinnen bij speciale automaten. Tien Project Entropia Dollars (P.E.D.) zijn evenveel waard als één Amerikaanse dollar. Ook zaken als fraude en diefstal zijn niet alleen meer voorbehouden aan het leven van alledag. Volgens een rapport van de Zuid-Koreaanse politie worden online gamers steeds vaker het slachtoffer van criminelen. In 2002 is in Zuid-Korea veertigduizend keer aangifte gedaan van computermisdaden. Dat is achttien procent meer dan het jaar ervoor. Meer dan de helft van die aangiften betrof criminaliteit in relatie tot online games. Zo boden oplichters virtueel, door diefstal verkregen gamegeld in de echte wereld te koop aan. De Zuid-Koreaanse politie onderscheidt in de virtuele ruimte van games drie vormen van criminaliteit: het hacken van andermans toegangscode om gameattributen te stelen, de diefstal van online identiteiten van andere spelers en fraude bij verkoop van virtuele game-attributen op het internet.³⁴ Een van de grootste fraudezaken heeft geleid tot de aanhouding van twee Koreaanse hackers. Zij braken in op een gameserver om zichzelf aanzienlijke hoeveelheden virtueel geld toe te eigenen en verkochten dit vervolgens aan andere gamers. Op deze wijze wist het tweetal bijna één miljoen euro op te strijken. Om het grote aantal diefstallen van virtuele attributen uit online games tegen te gaan, heeft de politie van Zuid-Korea inmiddels een gespecialiseerde politie-eenheid opgericht die gespecialiseerd is in deze vorm van criminaliteit.

2 *Multimedialiteit*. De stad is een smeltkroes van media, die over elkaar heen buitelen en elkaar verdringen. Was Times Square in New York ooit hét voorbeeld van een plek die werd overspoeld door beelden,

nu gaan op iedere straathoek analoge en digitale boodschappen de concurrentie met elkaar aan. Metersgrote beeldschermen tonen de laatste reclames van Calvin Klein en Levi's, gigantische televisieschermen en lichtkranten houden de voorbijganger voortdurend op de hoogte van het laatste nieuws en de meest recente weersvoorspellingen. Ver voordat de plaats van bestemming met de auto is bereikt, melden lichtteksten of er nog kaarten te koop zijn voor het concert van die avond, of er nog plek is in de dichtstbijzijnde parkeergarage en hoeveel seconden het duurt voordat het stoplicht voor de afslag naar de parkeergarage op groen springt. En dat zijn nog slechts de digitale tekens. Ook strijden de beelden en slogans van uithangborden, posters, graffiti en stickers op muren, brievenbussen en stoplichten met elkaar om voorrang. De stad is het toneel geworden van in elkaar overlopende en naar elkaar verwijzende media.

Door deze bundeling van beelden en informatie is het klassieke concept van 'de stad' volgens Boyer sterk onder druk komen te staan en wordt het steeds moeilijker om je er nog een concrete voorstelling van te vormen. Los Angeles en Tokio zijn letterlijk onvoorstelbaar geworden: *'Door de tsunami van beelden van de stad krijgt de waarnemer geen stabiel gevoel van fysieke realiteit, omdat publieke ruimte als tijdelijk en onbepaald verschijnt binnen de voortdurende stroom van informatie. De waarneming van de fysieke stad begint dan te verschuiven. We wenden onze blik af om onszelf te beschermen tegen de tirannie van de voortdurende visualisering.'*³⁵ Meer dan als een afgebakende, territoriale eenheid kunnen we de stad daarom opvatten als een combinatie van verschillende media: een multimediale samenvoeging van woord, beeld, beweging en geluid. Op analytisch niveau verschilt de stad weinig van populaire media als videogames waarin bewegende beelden, geluid en teksten tot een uniek geheel zijn versmolten. Tijdens het spelen van een actiegame wordt een speler geconfronteerd met oorverdovende klanken, sprekende actiefiguren en de realistische weergave van stedelijke ruimtelijkheden. Men hoeft maar te denken aan eerder besproken oorlogsspellen als *Delta Force: Black Hawk Down* waarin film- en televisiebeelden zijn opgenomen van de strijd in de hoofdstad van Somalië, Mogadishu.³⁶ Het unieke van de stad is dat deze nu zelf een bastaardomgeving is geworden waarin alles voortdurend wordt getransformeerd en geremedieerd. De fysieke omgeving is een hybride plaats waarin verschillende ruimtelijkheden met elkaar versmelten. Kortom: de stad is zelf een massamedium geworden.³⁷

3 *Connectiviteit*. Dat stedelijkheid niet alleen wortelt in het fysieke maar ook vanuit een virtuele en een multimediale context kan worden bekeken, geeft ruimte aan een derde proces, dat van connectiviteit. Een nodaal punt functioneert pas wanneer het via een reeks van opeenvolgende koppelingen is ingebed in andere processen. Een stad strekt zich niet alleen meer uit in horizontale richting (snelwegen, treinrails, buitenwijken) en in verticale richting (wolkenkrabbers, zendmasten). Los van die fysieke uitstrekking concretiseert een stedelijke omgeving zich ook in het samengaan van de vier processen van de mediascapes. Welke sociale knooppunten ontstaan in die stromen? Hoe actualiseren die knooppunten zich in de dagelijkse realiteit? Met connectiviteit doelen we op de wijze waarop mensen uit de hele wereld door mediale processen met elkaar in verbinding staan en sociale relaties met elkaar aangaan. In *The Virtual Community* definieert Howard Rheingold virtuele gemeenschappen nog als volgt: '*Sociale verzamelingen die ontstaan op het internet wanneer voldoende mensen lang genoeg publieke discussies voeren en die voldoende menselijk gevoel hebben om een web van persoonlijke relaties te vormen in cyberspace.*' In werkelijkheid zijn virtuele gemeenschappen met een sterke onderlinge band echter tamelijk zeldzaam. Het is beter te spreken van dunne gemeenschappen waarin personen elkaar meestal vreemd blijven en niet op de hoogte zijn van elkaars ware geslacht, naam of leeftijd.³⁸

Toch willen wij met het begrip connectiviteit aangeven dat er zich binnen populaire media ook een sociale omgeving kan ontwikkelen. '*It's not gaming, it's socializing.*' Dat hebben we in het vorige hoofdstuk laten zien in de scenius die gamers actief betreft bij het ontwerp van omgevingen voor nieuwe computerspellen. Afgezien van deze nauwe betrokkenheid biedt connectiviteit ook de mogelijkheid dat meerdere personen door middel van een netwerkmodel tegelijkertijd aan een spel deelnemen. Tegen betaling van abonneekosten zijn miljoenen spelers uit allerlei landen actief in de virtuele omgeving van de MMORPG's, zoals *Lineage II* en *World of Warcraft*. De sociale realiteit die hieruit ontstaat, ontwikkelt zich los van historische of geografische banden en is geheel doordrenkt van de, de gehele wereld omspannende, populaire cultuur. Connectiviteit moet daarom worden opgevat als een gedeterritorialiseerd systeem van sociale relaties. Door connectiviteit ontstaat een mediaspora van publieke sferen of plaatsen waar een samenleving wordt gevormd, door Appadurai *virtuele buurten* genoemd. Wat connectiviteit werkelijk vernieuwend maakt, is dat die gemeenschappe-

lijkheid zich wereldwijd vertakt. Het resultaat is een netwerk waaraan ieder eenrichtingsverkeer vreemd is. Met de elektronische globalisering van de popcultuur ontvouwt zich een samenzijn dat steeds wisselt van omvang, plaats en karakter.

4 *Interactiviteit*. Terwijl de effecten van virtualiteit, multimediaaliteit en connectiviteit geen aanleiding geven tot veel discussie, is er wel verschil van mening over de definitie en waarde van het begrip interactiviteit. Dat het een containerbegrip is, daar is iedereen het wel over eens. Veel theoretici vragen zich dan ook af of het iets toevoegt aan ons begrip van de werking van de media. Volgens Espen Aarseth, de grondlegger van de cybertext theorie, is interactiviteit niets anders dan een modewoord, een goedkope retorische truc van de industrie om meer omzet te behalen: *'De industriële retoriek produceerde concepten zoals interactieve kranten, interactieve video, interactieve televisie en zelfs interactieve huizen. Allemaal impliceren ze dat de rol van de consument is veranderd of snel ten goede zal veranderen.'*³⁹ Lev Manovich voegt daaraan toe dat de term een tautologie is. Volgens de auteur van *The Language of New Media* is iedere inhoud die zich in een digitale omgeving presenteert per definitie interactief.⁴⁰ Hetzelfde probleem doet zich ook voor wanneer we interactiviteit proberen te definiëren in onze fysieke omgeving. Het Son-O-House in Eindhoven van de Nederlandse architect Lars Spuybroek is een paviljoen dat reageert op de bewegingen van de aanwezigen. De binnenkant van het paviljoen is behangen met luidsprekers en infrarood-sensoren. De bewegingen van de aanwezigen worden geregistreerd door sensoren waarbij ieder signaal is gekoppeld aan een specifiek geluidseffect.⁴¹ Is hier sprake van interactiviteit? Vergeleken met de werking van een klimaatinstallatie of airconditioning is de wisselwerking tussen gebouw en aanwezigen niet eens zoveel anders. Misschien is dit één van de redenen waarom men de term interactiviteit dikwijls nogal nietszeggend vindt.

Om meer greep op het concept van interactiviteit te krijgen moeten we de meest eenvoudige definitie die interactiviteit omschrijft als de voortdurende wisselwerking tussen subject en omgeving, achter ons te laten. Veel meer dan dat wij altijd interactief zijn omdat we reageren op de prikkels die we constant ontvangen van de mensen en de dingen om ons heen, maakt deze beschrijvende definitie eigenlijk niet duidelijk. Veelzeggender dan deze definitie lijkt ons een andere definitie van interactiviteit.⁴² Uit die definitie komt naar voren dat interactiviteit het

verschil in positie tussen de individuele auteur en het grote publiek kan doorbreken. Terwijl klassieke massamedia als radio en televisie de toeschouwer in een passieve rol drukken en de belichaming zijn van het één-tot-velen model, laat de interactiviteit van digitale media een andere vorm van coöperatie toe die wij als het velen-tot-velen model van de scenius hebben beschreven. Hiermee stuiten we op een fundamentele ontwikkeling, die ook het functioneren van de processen van virtualiteit, connectiviteit en multimedialiteit raakt.

150]

Hoewel het model van velen-tot-velen interactiever van aard is dan het klassieke model van één-tot-velen, is hiermee nog niets gezegd over de specifieke vorm van stedelijkheid waartoe dit kan leiden. Daarvoor is een derde definitie van interactiviteit nodig, een definitie die niet alleen het vermogen beschrijft om op een explorerende en constructieve wijze te interveniëren in een ruimtelijke gelaagdheid, maar één die ook de vermeende neutraliteit van interactieve technieken weerlegt. Is een game niet het perfecte voorbeeld van een explorerende en constructieve vorm van interactie? Doordat een speler actief ingrijpt in de loop van het spel veranderen de virtuele omgevingen waarin hij zich bevindt. De onmiddellijke invloed die de speler uit kan oefenen op zijn omgeving door te navigeren en te schieten vatten wij hier op als de explorerende component, het vermogen om nieuwe omgevingen toe te voegen aan de game, als het constructieve element. Die twee kanten – een explorerende en een constructieve – komen samen als we interactiviteit opvatten als de mogelijkheid om in de fysieke ruimte van de stad open en gesloten systemen met elkaar te verbinden. Interactiviteit is dan te vergelijken met een koppeling van systemen die, in termen van Gilles Deleuze, kan worden begrepen als *'een verplaatsing van een zwaartepunt op een abstracte lijn'*. In deze derde definitie kunnen we interactiviteit lokaliseren precies op het punt waar het ene systeem overgaat in het andere. Een interactieve omgeving is zo te omschrijven als een open milieu dat een aantal gesloten systemen met elkaar verbindt. Het begrip interactiviteit staat dus altijd in relatie tot een omgeving. Bovendien is interactiviteit geen neutraal of waarde vrij middel, ze markeert een punt van toegang, een entree tot een andere ruimtelijkheid, sfeer of buurt.

Niet alleen wordt in deze laatste opvatting van interactiviteit duidelijk hoe systemen wederzijds op elkaar inwerken, ook wordt zichtbaar hoe nieuwe systemen zich losmaken om relatief onafhankelijk van hun context te functioneren. Interactiviteit dient dus te worden beke-

ken in relatie tot de sociale omgeving. Dat is tevens de politieke kant van nodale stedelijkheid. In deze zienswijze is architectuur de verbinding die het mogelijk maakt dat iemand zich kan bewegen van de ene naar de andere afgescheiden ruimte. We moeten daarbij in gedachte houden dat het bieden of ontzeggen van toegang, een van de belangrijkste functies van architectuur blijft. Dat wordt in onze huidige cultuur van controle waarin architectuur een virtuele infrastructuur is geworden om de open ruimte van de stad te differentiëren in publieke, semi-publieke en private gebieden, extra manifest. Deze architectuur die natuurlijk tekenend is voor het toegenomen belang van informatie- en communicatieprocessen bij het monitoren van personen, goederen, kapitaal, beelden en geluiden, maakt het mogelijk dat ruimten op elkaar kunnen worden aangesloten om daarna opnieuw te functioneren als gesloten systemen. Dit maakt het mogelijk om personen of groepen de toegang te ontzeggen tot bepaalde gebieden. Daarom moeten we alert blijven: ook nodale stedelijkheid leidt tot een radicale differentiatie in het gebruik van de stedelijke ruimte.

[151

We kunnen de groepen die worden uitgesloten van bepaalde ruimten eenvoudig in kaart brengen: daklozen, prostituees, gedetineerden, verslaafden. Zijn deze personen – om een term van de Italiaanse filosoof Giorgio Agamben te gebruiken – de nieuwe *homines sacri* van de *polis*? Nauw verweven hiermee is het fenomeen van de Urban Container. Welke vormen van uitsluiting doen zich daar voor? Hoewel uitsluiting altijd geschiedt op basis van de ter plekke geldende regels, zijn er twee technieken van uitsluiting die in het bijzonder opvallen. Bij de eerste baseert men zich op de profielen van personen. Men gaat ervan uit dat bepaalde individuen over specifieke kenmerken beschikken die wijzen op een verhoogd risico van crimineel gedrag. Terwijl er feitelijk nog geen regelovertredend gedrag heeft plaatsgevonden, acht men het risico daartoe zo hoog dat deze personen de toegang wordt ontzegd tot de voorzieningen van een stedelijke ruimte.⁴³

Er is nog een tweede vorm van uitsluiting te onderscheiden, eveneens gericht op personen of groepen in plaats van op de gepleegde delicten. In tegenstelling tot de eerste vorm van uitsluiting gaat het hier om het weren van personen die al veroordeeld zijn geweest voor het overtreden van bepaalde regels. Ondanks dit graduele verschil is de overeenkomst tussen beide vormen van uitsluiting evident. Beide richten zich op het identificeren van 'het Kwaad' in de vorm van potentiële bedreigingen of mogelijke veiligheidsrisico's in een afgebakende ruim-

te. Wie wil nog beweren dat gebouwen passieve of neutrale objecten zijn, als ze uitgerust worden met aan computernetwerken gekoppelde technologieën die het mogelijk maken personen niet alleen uit te sluiten van de voorzieningen in die concrete gebieden, maar ook van het sociale leven dat daar plaatsvindt? In plaats van een open vorm is hier daarom eerder sprake van een relatieve gesloten vorm van interactiviteit. Het is tegen deze achtergrond dat we opnieuw moeten kijken naar de wijze waarop in de stad open en gesloten ruimten met elkaar in relatie staan. Deze vraag houdt meer in dan een vrijblijvend betoog over architecturale principes. We moeten onderzoeken welke gevaren er kleven aan nodale stedelijkheid. Anders geformuleerd, welke mix van knooppunten wensen we ons eigenlijk in onze steden?

HET ACTUELE VAN NODALE STEDELIJKHEID

152]

We moeten architectuur niet opvatten als het voornaamste middel om een stad vorm te geven, in te delen of zelfs op te zetten. Architectuur is een schakel in het complex van mediale processen waarin ze zich genesteld heeft. Paul Virilio anticipeert op deze uitdaging wanneer hij stelt dat het fundament van de architectuur steeds minder de fysieke ruimte of een materiële vorm zal zijn. Hij spreekt over een technologische tijdruimte waarin de representatie van de stad niet langer wordt bepaald door de ceremoniële toegang van de stadspoorten of een aaneenschakeling van straten en pleinen. De technologische tijdruimte van de stad, die Castells omschrijft als de kruising van de virtuele *space of flows* en de actuele *space of places*, heeft een complexe gelaagdheid doordat ook de drie overige processen: interactiviteit, connectiviteit en multimedialiteit, er een rol in spelen. Hoewel elk van deze processen een lange voorgeschiedenis heeft en zich ontwikkeld heeft via verschillende media, hebben ze nu een gezamenlijk punt bereikt waarop ze elkaar op mondiaal niveau voortdurend versterken. Ze komen samen in knooppunten die wij nodale stedelijkheid noemen.

Nodale stedelijkheid richt zich niet in de eerste plaats op de vormgeving van woontorens, bouwblokken, bruggen en snelwegen. Ze is niet te vinden in een vastomlijnde of statische benadering van ruimte. In plaats van eindig in haar bepaaldheid is ze flexibel en ontleent ze haar vorm aan de context waarin ze is opgenomen. Daarom kan niet genoeg worden benadrukt dat nodale stedelijkheid geen metafoor is. Dan zou

ze een concept zijn om de processen in onze macht te krijgen die we niet kunnen conceptualiseren met behulp van de oude fysieke structuren van de stad. Alweer Deleuze: *'Het gaat nooit om metaforen, er zijn geen metaforen, alleen maar samenvoegingen.'*⁴⁴ Met nodale stedelijkheid laten we zien hoe de stedelijkheid van de 21^{ste} eeuw kan worden ontleed in andere dan fysieke processen en met welke transformaties dat gepaard gaat. Het onderzoek naar de fenomenen die wij Urban Container, sonische ruimtelijkheid, scenius en klankgemeenschappen hebben genoemd, past dan ook in die meer omvattende studie van de vier immanente processen van virtualiteit, interactiviteit, connectiviteit en multimedialiteit.

De fysieke structuur en organisatie van de stad is ingebed in de mediale infrastructuur van deze elkaar versterkende processen. Maar er doet zich nog een ander fenomeen voor. Niet alleen wordt de stedelijkheid drager van mediale processen, diezelfde heterogene processen krijgen ook steeds meer hun neerslag in de architectuur. Zoals we hebben gezien kunnen deze immateriële processen worden beschreven in ruimtelijke termen, maar waar het vooral om gaat is vast te stellen hoe en op welke wijze nodale stedelijkheid een specifiek gebruik en een nieuwe ervaring van de fysieke ruimte met zich meebrengt. Immers, als het gaat om het gebruik van de stedelijke ruimte, dan blijkt die ruimte afhankelijk van niet te voorziene combinaties en verschuivingen binnen de beschreven processen. De voornaamste taak van architectuur is dan om de voorwaarden te scheppen die het mogelijk maken om de stedelijke ruimte in te bedden in een mediaal of sociaal weefsel.

Dit betekent concreet dat de geografische ruimte van de stad moet worden opgevat als een open veld of een mediale infrastructuur die zich voortdurend kan actualiseren. Wanneer we met het begrip stedelijkheid iets willen zeggen over onze omgeving en de wijze waarop we ons leven en onze identiteit gestalte geven, dan kan dat namelijk alleen door het actuele rechtstreeks te betrekken op de processen van de mediascapes. We hoeven hiervoor slechts te verwijzen naar de filosofie van Deleuze: *'Het virtuele is een realiteit voorzover het virtueel is.'*⁴⁵ Voor Deleuze werkt het virtuele onmiddellijk door in onze directe omgeving. Virtualiteit en actualiteit zijn immers twee kanten van dezelfde medaille. Omdat iedere actualiteit onmiddellijk nieuwe virtualiteiten schept, is de wisselwerking tussen de processen van de mediascapes niet eenmalig. Veeleer gaat het om een oneindig ontstaansproces. In filosofische termen: in de plaatsbepaling van de *polis* duidt de actuali-

sering van de nodale knooppunten op een proces van steeds nieuwe en veranderende articulaties van stedelijkheid.

154] Is dit niet een van de redenen waarom stedelijkheid binnen verschillende contexten steeds een andere vorm aanneemt? In de onmiddellijke relatie tussen het heden en de processen van de mediascapes – het actuele en wereldomvattende – krijgen de stromen hun loop door de kracht van de nodale knooppunten, terwijl die op hun beurt afhankelijk zijn van de werking van de onderscheiden processen van de mediascapes. We kunnen die verbindingpunten omschrijven in stedelijke termen omdat zich daar concrete, sociale omgevingen en ruimten invoegen, samplen, vermenigvuldigen of van plaats verwisselen. De volksverhuizing in het afrofuturisme, de intermediale ruimte van de jeugdcultuur Urban en de grootschalige omgevingen van MMORPG's als *World of Warcraft* zijn slechts enkele voorbeelden. De gevolgen van deze ontwikkeling verschillen sterk per plaats en tijd. Afhankelijk van de kracht van deze processen zullen deze nodale knooppunten ook in de fysieke ruimte doorwerken, groter worden, uitbreiden, krimpen of zelfs verdwijnen. Dit is de reden waarom we stedelijkheid niet als een passieve verpakking beschouwen, maar als een voortdurend proces van materialisering en dematerialisering van virtualiteit, multimedialiteit, connectiviteit en interactiviteit.

WEG VAN IEDERE TOEKOMST

Houdt de uitdaging van nodale architectuur in dat we ernaar moeten streven om van gesloten systemen open netwerken te maken? Weliswaar construeren deze processen complexe ruimtelijkheden en leggen ze operationele verbindingen, maar wanneer we alleen op dit aspect de nadruk leggen, blijft onderbelicht hoe we diezelfde omgeving ervaren. Uit Henri Lefebvres studies naar de alledaagse stadsruimte en Michel Foucaults analyse van het Panopticon van Jeremy Bentham blijkt dat ruimtelijkheid in de eerste plaats een sociaal fenomeen is. Dat wil zeggen, architectuur is niets buiten de betrekkingen die ze aangaat met mensen, dieren of dingen. Wat tot nu toe weinig aandacht heeft gekregen, is dat er ook een ander (zelf)bewustzijn ontstaat onder de inwoners of aanwezigen in een nodale ruimtelijkheid. Nog ingrijpender dan de effecten van de vier mediale processen op de ge(im)materialiseerde vorm van de stad is wellicht dat er zich met de vorming van nodale ste-

delijkheid ook een verandering in onze zelfervaring aftekent. We duiden die zelfervaring aan als postparanoia.

Zonder in een spel van oorzaak en gevolg te willen vervallen, moet de vraag nog één keer worden gesteld. Wie komt er ongeschonden uit de mediascapes van de populaire cultuur? Laten we de *Hikikomori* nemen als voorbeeld van een generatie screenagers van wie het leven volkomen in het teken staat van nieuwe media als het internet en videogames. Wat gebeurt er met een jongere nadat hij jarenlang is opgesloten in het multiversum van games? Reageert hij anders op de prikkels die zijn lichaam ondervindt in de fysieke omgeving van de stad? Voorzien zijn hersenen hem van impulsen om sneller te anticiperen op de voorvallen die zich overal om hem heen voltrekken? Ieder medium articuleert onze ervaring op andere wijze. De schilderkunst biedt de toeschouwer een andere ervaring van tijd en ruimte dan de gamer krijgt bij het navigeren in de virtuele wereld van een computergame. De webcam construeert een ander besef van tijdruimte dan de televisie. Daaruit blijkt een van de belangrijkste effecten van nodale stedelijkheid. Niet alleen de stedelijke ruimte is veranderd, geleidelijk treedt er ook een verandering op in onze eigen ervaring van de wereld en ons zelf. De oorzaak van die verandering ligt niet zo zeer in de fysieke bepaaldheid van de stedelijke ruimte. Het is niet de plattegrond van gebouwen of de ligging van pleinen en straten, het zijn de effecten van virtuele, interactieve, connectieve en multimediale processen die onze houding en ons zelfbewustzijn beïnvloeden. Daarmee is niet gezegd dat deze processen de enige of meest bepalende factoren zijn in de transformatie van ons bewustzijn, ook andere ontwikkelingen, zoals etnografische, financiële en politieke veranderingen spelen een rol. Dat maakt de betekenis van deze processen binnen de *scapes* of stromen echter niet minder belangrijk.⁴⁶

De constatering dat de immateriële fysica zichtbare effecten heeft op ons fysieke lichaam en zelfbewustzijn leidt tot twee conclusies. De enorme invloed van de populaire brengt met zich mee dat we ons nieuwe vaardigheden eigen maken. Een treffend voorbeeld daarvan is de opkomst van de videogame. In het tijdperk van interactieve media staat de gamer symbool voor een nieuw type gebruiker. Deze lijkt niet meer op de televisiekijker die onderuitgezakt in zijn fauteuil, beeld en geluid aan zich voorbij laat gaan. Integendeel, een gamer is een en al concentratie en alertheid. Hij beheerst het spel tot in zijn vingertoppen. Zappend en linkend beweegt hij met de muis of de scroller door de virtuele om-

gevingen die zich voor zijn ogen ontsluiten. We zijn hier getuige van de overgang van een *lean backward* naar een *lean forward* medium. Terwijl een *lean backward* medium zoals film of televisie, een passieve houding veronderstelt bij de toeschouwer, vereist het *lean forward* medium juist een actieve houding van de speler. Hij leunt naar voren en navigeert met de grootst mogelijke aandacht voor het spel door virtuele ruimten die hij met een enkele handeling kan veranderen in een nieuwe omgeving.

156] Behalve dat de beschreven processen tot nieuwe vaardigheden leiden, werken de processen ook door op ons zelfbewustzijn. Tot nu toe was een dergelijke invloed altijd voorbehouden aan traditionele vormen van architectuur, zoals scholen, ziekenhuizen en gevangenissen. Van die laatste categorie is Bentham's achttiende-eeuwse Panopticon een goed voorbeeld. Alleen al door de ronde vorm met in het midden een toren die de bewakers via grote ramen uitzicht bood op de cellen aan de binnenzijde van de ring, legde deze gevangenis de 'bewoners' dwingend collectieve gedragscodes op teneinde een positieve identiteit aan te kweken. Architectuur beïnvloedde hier niet alleen het bewustzijn van de gebruikers, maar bepaalde dat ook tot op grote hoogte. Om een dergelijke invloed te bespeuren in nodale stedelijkheid moeten we de aandacht verleggen naar de vier immateriële processen van de mediascapes. Tot welke intensivering van onze zelfervaring leidt dit complex van mediale processen?

In de huidige tijd schrikken we er steeds minder voor terug om technologieën in ons dagelijks leven een plaats te geven. Het lijkt erop dat de benauwdheid voor de effecten van allerlei vormen van technologie zich voor het laatst heeft voorgedaan rond de jaren zeventig van de vorige eeuw. In de literatuur komt dit prominent naar voren in het werk van William Burroughs. Waarschuwde Burroughs ons al niet onophoudelijk voor de onzichtbare en alles doordringende effecten van technologie?⁴⁷ In *Naked Lunch* uit 1959 schrijft hij: '*De logische uitbreiding van encefalografisch onderzoek is biocontrole. Dat is de controle van een fysieke beweging, mentale processen, emotionele reacties en duidelijke gevoelsindrukken door middel van bio-elektrische signalen die geïnjecteerd worden in het zenuwstelsel van het subject.*' Om te ontsnappen aan het permanente toezicht pleit Burroughs in *Cities of the Red Night* voor de oprichting van piratenrepublieken waar iedereen kan doen en laten wat hij wil. Onder leiding van Captain Mission moeten vrije gemeenschappen worden opgericht waarin volledi-

ge gelijkwaardigheid heerst. In de laatste jaren voor zijn dood vestigde Burroughs al zijn hoop op de ruimte. Alleen in de ruimte bestond in zijn ogen nog de kans om te ontkomen aan vormen van controle die gepaard gaan met een verregaande invloed van nieuwe technologieën op onze dagelijkse leefomgeving.

Het behoeft weinig betoog dat de hedendaagse technologische processen er niet voor zorgen dat ons leven er zoveel slechter of beter op wordt. De achterdocht jegens technologie is aan het verdwijnen omdat deze een integraal deel is geworden van ons leven. Sloterdijk spreekt in zijn *Regels voor het mensenpark* daarom over een nieuw tijdperk waarin we ons niet alleen op een andere wijze tot onze directe omgeving verhouden, maar waarin ook geschiedenis en toekomst een andere plaats hebben gekregen. We zoeken geen referentie meer in het verleden of de toekomst om nog een stevig houvast te hebben. Vanuit het perspectief van nodale stedelijkheid moeten we het logische gevolg trekken dat we geen enkele toekomst meer hebben. De toekomst is ingebed in de actualisering van de processen van de mediascapes: virtualiteit, interactiviteit, connectiviteit en multimedialiteit. Ze is dus al onmiddellijk aanwezig. William Gibson drukt het prachtig uit: *'De toekomst is al hier. Ze is alleen nog niet wijd verspreid'*. Dat de toekomst niet meer voor ons ligt, betekent niet dat iedere vorm van paranoia is verdwenen. Er zijn nog vele Burroughs onder ons. Rouwig hoeven we daar niet om te zijn. Het betekent wel dat we getuige zijn van een andere verstandhouding met de inbedding van mediale technologieën en processen. Niet meer geïnteresseerd in het verleden of de toekomst, de oorsprong van dingen of het einde van de zaken, richten we ons alleen nog op de voortdurende actualisering van nodale knooppunten of specifieke vormen van stedelijkheid.

Postscriptum

Sla een willekeurige krant open en de stad is synoniem met problemen. Criminaliteit, smog, files, segregatie en kansarmoede kleuren het beeld van de stad. Hoewel geen paradijs op aarde is de stad toch het meest geliefde onderwerp van de popcultuur. Van *Vice City* in de game *Grand Theft Auto* tot de beats van *Techno City*, in de populaire cultuur wordt de aantrekkingskracht van de stad niet getemperd door de problemen van alledag. Integendeel, ze worden juist als een belangrijke uitdaging beschouwd. In de game *SimCity*, waar alles draait om het ontwerpen en besturen van een stad, neemt het voorkomen van criminaliteit, overlast en vervuiling een belangrijke plaats in. In *SimCity 4* moeten zelfs vijandig gezinde bevolkingsgroepen uit elkaar worden gehouden.

[159

Hoewel menig auteur al heeft gewezen op de enorme invloed van de popcultuur op onze leefomgeving, is er voor zover wij weten nog geen uitvoerige studie verschenen waarin de relatie tussen de stad en de popcultuur wordt belicht. *Mediapolis* beschouwen we als een eerste stap in die richting. Het boek biedt een verkenning in vogelvlucht van het karakter van de stedelijke popcultuur en de rol die deze speelt in ons begrip van de stad. Van een eenduidige, ondubbelzinnige betrekking is geen sprake. Daarvoor is de relatie tussen popcultuur en de stad te gelaagd. De complexe relatie tussen beide keert terug in de slogan van *SimCity*: 'Be God, Be Mayor ... Be You'. Hierin komt tot uiting dat we ons altijd verhouden tot de *aarde* waar we op leven, de *gemeenschap* waar we deel van uitmaken, en ons fysieke *lichaam*. Niet alleen

als tijdverdrijf, ook door haar enorme invloed op deze drie grootheden heeft de popcultuur een ongekeerde kracht.

Be God. Wanneer we ons richten op de eerste invalshoek, dan valt op hoezeer de *aarde* in de greep is van een nietsontziende 'bewegingsdwang' of globalisering. Het is gebruikelijk die globalisering te benaderen vanuit de wereldwijde, door nieuwe communicatietechnologieën voortgestuwde stromen van kapitaal, goederen en informatie. Maar de aarde wordt ook omsingeld door de cultuur van populaire media. Games als *America's Army*, *World of Warcraft* en *Grand Theft Auto*, en de muziek van Snoop 'Doggy' Dogg, Dizzee Rascal en Juan Atkins jagen de globalisering verder aan. Plaats, afstand en territorium zijn in die virtuele en sonische omgevingen rekbare begrippen. Personen uit alle continenten treffen elkaar in de gedeelde omgevingen van games en muziek. De beelden en klanken van de popcultuur maken de aarde kleiner, compacter en handzamer dan ooit tevoren. Door de onmiddellijke impact van diezelfde beelden en klanken hebben jongeren in de straten van Tokyo meer affiniteit met de jeugd in Miami dan met hun ouders of burens. Met popmedia scheppen we onze eigen werelden.

160]

Be Mayor. Door de elektronische globalisering verliezen de geografische grenzen of territoriale gegevens van een land aan betekenis. Gevoelens van ontworteling en richtingloosheid zijn het gevolg. Het wegvallen van aloude zekerheden maakt de vraag hoe *gemeenschappen* vorm krijgen des te belangrijker. Aan het verlangen naar veiligheid en geborgenheid wordt tegemoetgekomen door de – 'all-inclusive' – binnenwereld van de Urban Container, maar de popcultuur dwingt ons de notie van gemeenschap ook in andere richtingen te zoeken. De elektronische globalisering heeft namelijk ook zelf een ruimtelijke dimensie. In de gedeelde ruimtelijkheden van games en muziek maken we deel uit van een gemeenschap die niet meer wordt bepaald door traditionele banden en dwingende factoren als landsgrenzen, afkomst of ras. Rond de uitingen van popcultuur vormt zich een flexibele sociale structuur waarin specifieke verhalen, symbolen en kennis worden gedeeld en een eigen taal ontstaat. Die zelfgecreëerde gemeenschappen zijn veelal gebaseerd op een gedeelde interesse voor bepaalde games of stijlen in de muziek. Hoewel deze sociale samentrekkingen een 'dunne' vorm hebben en de relaties in deze nieuwe omgevingen onstabiel en vluchtig zullen zijn, zorgen ze tijdelijk voor een veilig en beschut onderkomen.

Be You. Popcultuur drukt haar stempel op onze dagelijkse leefomgeving. Wat klinkt als een onschuldig popnummer of niet meer lijkt

in te houden dan een simpel schietspel op het internet, maakt in werkelijkheid deel uit van een beleving die door miljoenen mensen over de hele wereld wordt gedeeld. Niet alleen op deze wereldwijde schaal of op het niveau van de door media verbonden gemeenschappen is de populaire cultuur van directe invloed, ook fysiek werken de impulsen van de synthetische popwereld steeds sterker door. De populaire cultuur legt een directe relatie met ons *lichaam*. Ze gebruikt massamedia om onze zintuigen te bestoken met verleidelijke beelden, ritmes en klanken. Een ritme zet ons lichaam in beweging, of we willen of niet. Op onze zwakste momenten zijn we niet veel meer dan zombies die worden aangesproken op hun natuurlijke driften. Lange tijd werd gedacht dat popcultuur tot passiviteit leidt; onderuithangend op sofa's, banken en luie stoelen lieten wij de wereld via beeldscherm en speakers gestaag aan ons voorbijtrekken. Naarmate de popcultuur verder doordrong in het leven van alledag, evolueerde de anatomie van ons lichaam mee. De kromming van de rug van de doorgewinterde 'couch potato' is gekanteld. We bevinden ons gebogen over toetsenborden, gamepads en draaitafels. Deze fysieke verandering gaat gepaard met een andere mentaliteit tegenover media. Inmiddels zijn de media volkomen geïntegreerd in de informatie- en communicatietechnologieën van de elektronische globalisering en maken zij de kern uit van ons denken en doen, daarom spreken we van een ervaring van postparanoia.

[161

Iedere generatie bouwt haar eigen steden. Nu die steden zich verheffen van hun grondvesten, verliest het begrip stedelijkheid zijn eenduidigheid. De stad is de stad niet meer. Een wereld die bezet is door de beelden en klanken van de populaire cultuur vraagt daarom om een nieuwe theorie van de stad. Deze theorie moet zich verhouden tot de aspecten van virtualiteit, multimedialiteit, interactiviteit en connectiviteit.

Inleiding

1. M. Berman, *All That Is Solid Melts into Air: The Experience of Modernity*, New York, Penguin Books, 1988, p. 290.
2. A. Appadurai, *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 1996, p. 35.
3. Zie voor een actueel overzicht van het aantal betalende gebruikers van Massively Multiplayer Online Games de volgende internetsite: www.mmogchart.com. Bezoekdatum: 15 juni 2006.
4. V. Mosco, *The Digital Sublime. Myth, Power, and Cyberspace*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 2004
5. 'Sim Civics', in: *The Boston Globe*, 7 augustus 2005, www.boston.com/news/globe/ideas/articles/2005/08/07/sim_civics/. Bezoekdatum: 28 februari 2006.

Deel een: Virtuele Stedelijkheid

Hoofdstuk 1: De militarisering van het leven

162]

1. 'Empower yourself, defend freedom' is de slogan van het spel America's Army tijdens de gameconferentie E3 in Los Angeles, 2004.
2. Zie voor een verdere uitwerking van het militaire entertainmentcomplex de volgende artikelen: D. Nieborg, 'Militaire Game(r)s: Vechten in de Virtuele Werkelijkheid', in: *Tijdschrift voor Mediageschiedenis*, Amsterdam, Boom, 2004; T. Lenoir and H. Lowood, 'Theaters of War: The Military-Entertainment Complex' (2002), www.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood_TheatersOfWar.pdf. Bezoekdatum: 18 november 2005.
3. S. Žižek, *Het subject en zijn onbehagen. Vijf essays over psychoanalyse en het cartesische cogito*, Amsterdam, Boom, 1997, p. 149.
4. D. Becker, 'Army gunning for game players' (2004), http://news.zdnet.com/2100-3513_22-5211682.html. Bezoekdatum: 18 november 2005.
5. G. De Meyer, 'De kritiek op videogames, met name inzake geweld', www.kuleuven.ac.be/videogames/pop/pagina7.html. Bezoekdatum: 18 november 2005.
6. Atari Battlezone, <http://markn.users.netlink.co.uk/Arcade/battz.html>. Bezoekdatum: 18 november 2005.
7. R. Riddell, 'Doom Goes To War' (1997), www.wired.com/wired/archive/5.04/ff_doom_pr.html. Bezoekdatum: 18 november 2005.
8. Vanaf het begin van de twintigste eeuw worden beelden van bombardementen, slachtoffers en soldaten uit oorlogsitems niet weggegooid, maar gerecycled in speelfilms. Zie: P. Virilio, *The Vision Machine*, Bloomington, Indiana University Press, 1995, p. 50.
9. C. Clover, 'Natural-born killers will not win hearts and minds' (2004), www.christusrex.org/www1/news/ft-6-x27-04.html. Bezoekdatum: 18 november 2005.

10. C. Clover, 'Natural-born killers will not win hearts and minds', o.c.
11. 'Interview: Pandemic Full Spectrum Warrior' (2003), www.xboxaddict.com/interviews/view_interview.php?Interview_ID=40. Bezoekdatum: 18 November 2005.
12. 'Oral History: The Commanders', www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/gulf/oral/commanders.html. Bezoekdatum: 18 november 2005.
13. D. Becker, 'Army gunning for game players' (2004), o.c.
14. M. Foucault, *Discipline, toezicht en straf. De geboorte van de gevangenis* (Surveiller et Punir. Naissance de la prison), Groningen, Historische Uitgeverij, 1989, p. 77.
15. G. Deleuze, *Pourparlers. 1972–1990* (Negotiations. 1972–1990), Paris, Minuit, 1990, pp. 240–247.
16. D. Garland, *The Culture of Control. Crime and Social Order in Contemporary Society*, Oxford, Oxford University Press, 2001.
17. D. Garland, *The Culture of Control*, o.c., p. 11.
18. J. Sonauer, 'Preview and Interview: America's Army' (2002), www.simhq.com/simhq3/sims/interviews/americasarmy/index.shtml. Bezoekdatum: 18 November 2005.
19. Interview met de Nederlandse minister van Volksgezondheid, Hans Hoogervorst, in *de Volkskrant*, 15 april 2005.
20. M. Davis, *Ecology of Fear. Los Angeles and the Imagination of Disaster*, New York, Vintage Books, 1999, p. 366. De analyse van Mike Davis heeft tot veel kritiek geleid, vooral zijn marxistische interpretatie van de sociale polarisatie in Los Angeles. Zie onder meer: K.J. Hayward, *City Limits: Crime, Consumer Culture and the Urban Experience*, London, The Glass House, 2004, pp. 114–145.
21. De wisseling van perspectief zien we in het spel *America's Army*. In *America's Army* zijn alle spelers Amerikanen; iedere speler beschikt over de Amerikaanse nationaliteit. Het maakt daarom geen enkel verschil of een speler in werkelijkheid in België of Noord-Korea woont, hij wordt altijd in een Amerikaanse eenheid ingedeeld. Dit betekent dat het onmogelijk is om tegen Amerikaanse soldaten te vechten. De tegenstander ziet de andere speler als VS-onvriendelijk en zichzelf als een *US trooper*. Hoe dat werkt, blijkt uit één van de missies waarin een team spelers Amerikaanse krijgsgevangen moet bevrijden uit een terroristisch kamp. Tijdens deze missie heeft de tegenpartij als opdracht te voorkomen dat terroristen hun gevangenen uit een Amerikaans kamp bevrijden.

[163

Hoofdstuk 2: De architectuur van de Urban Container

22. 'Oral History of Bertrand Goldberg', geïnterviewd door Betty J. Blum, Chicago, The Art Institute of Chicago, 1992, p. 154, www.artic.edu/aic/libraries/

caohp/goldberg.pdf. Bezoekdatum: 9 januari 2006.

23. 'Oral History of Bertrand Goldberg', o.c., p. 170.

24. A. Wogenscky, *The Unité d'Habitation at Marseille*, in: *Le Corbusier: The Garland Essays* (Allen Brooks, H., ed.), New York, Garland Publishing, 1987, p. 117.

25. Op dit moment wordt reclame gemaakt voor een gigantisch (cruise)schip, een drijvende Urban Container, voor een nieuwe vorm van samenleven. '*De schip is zo groot, gewoon omdat dit de minimale afmeting is die nodig is om de gemeenschap economisch zelfvoorzienend te maken en een verleidelijke en aantrekkelijke plek te zijn om te leven.*' Zie: **www.freedomship.com**. Bezoekdatum: 15 februari 2006.

26. Hoewel de meeste bedrijfssteden werden gesticht tussen 1830 en 1930, raakte de term *company town* pas in gebruik aan het einde van de negentiende eeuw om de mijnbouwkampen in de Verenigde Staten aan te duiden. De *company town* verschilde van de *industrial city* en de *corporation town* omdat hier alles in handen was van één bedrijf. Zie: J.S. Garner (ed.), *The Company Town, Architecture and Society in the Early Industrial Age*, Oxford, Oxford University Press, 1992.

27. In de achttiende eeuw zet ook in Europa de inkapseling van openbare gebieden door ondernemingen zich door. Het treffendste voorbeeld is de nederzetting rond de zoutaffinaderijen Chaux van de architect Claude-Nicolas Ledoux (1736-1806). In het Franse Arc-et-Senans ontwierp Ledoux een architecturaal ensemble in de vorm van een halve cirkel met een diameter van 370 meter. Binnen dit gebouwencomplex zijn zowel de technische installaties als de woningen van de werknemers gevestigd. Omdat het ontwerp niet tot doel had een scheiding tussen de verschillende facetten van het leven aan te brengen, beschouwden vroeg modernistische architecten als Le Corbusier de zoutziederij als de uitdrukking van een ideale samenleving. De productie bleef niet onzichtbaar, maar was een geïntegreerd onderdeel van de *company town*. De capsulering van de verschillende maatschappelijke functies blijkt uit de opmerking van Ledoux dat hij een complex tot stand wilde brengen '*dat alle soorten gebouwen bijeen brengt die worden gebruikt in de sociale orde.*'

28. G. Deleuze, *Pourparlers*, o.c., pp. 240–247.

Hoofdstuk 3: Het failliet van de straat

29. H. Arendt, *Vita Activa* (The Human Condition), Amsterdam, Boom, 1994, p. 65.

30. V. Grassmuck, 'I'm alone, but not lonely' (1990), **www.cjas.org/~leng/otaku-e.htm**. Bezoekdatum: 10 maart 2006.

31. W. Gibson, 'Modern boys and mobile girls', in: *The Observer*, 1 april 2001,

<http://observer.guardian.co.uk/life/story/0,6903,466391,00.html>. Bezoekdatum: 9 januari 2006.

32. R. Murakami, 'Japan's Lost Generation', in: *Time Magazine*, 1 Mai 2000, www.time.com/time/asia/magazine/2000/0501/japan.essaymurakami.html. Bezoekdatum: 9 januari 2006.

33. R. Murakami, 'Japan's Lost Generation', o.c.

34. M. Foucault, *De wil tot weten. Geschiedenis van de seksualiteit* (Histoire de la sexualité 1–La volonté de savoir), Nijmegen, SUN, 1984, p. 96.

35. H. Bey, T.A.Z. *The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, New York, Autonomedia, 1991, p. 101.

36. N. Klein, *No Logo*, Flamingo, London, 2000, p. 320.

37. N. Klein, 'Reclaiming the Commons', in: *New Left Review* 9, Mei–Juni 2001, p. 82, www.newleftreview.com/NLR24305.shtml. Bezoekdatum: 9 januari 2006.

38. Een bijzondere variant van Culture Jamming gebeurt door een collectief dat zich The Yes Men noemt (www.theyesmen.org) The Yes Men richten zich onder meer op het domein van het internet. Ze hebben de website van de wereldhandelsorganisatie WTO nagemaakt onder de naam van diens voorganger GATT (www.gatt.org). Mensen die in contact wilden komen met de WTO, belandden daardoor op de nepsite van The Yes Men. Uiteindelijk werden The Yes Men zelfs uitgenodigd om namens de WTO conferenties toe te spreken. In de gelijknamige documentaire van dit collectief uit 2003 wordt hier verslag van gedaan.

39. Mommaas, H. (i.c. Knulst, W. en Heuvel, M. van den), *De vrijetijdsindustrie in stad en land, een studie naar de markt van belevenissen*, WRR Voorstudies en achtergronden, Den Haag, SDU Uitgevers, 2000, p. 85.

40. In *Vertoog over verzet. Politiek in tijden van globalisering* onderzoekt Dieter Lesage de mogelijkheden tot verzet in een kapitalistische liberale democratie. Hij gebruikt de term Empire van de filosofen Antoni Negri en Michael Hardt om de werking van die kapitalistische democratie te duiden. In zijn boek maakt hij melding van de opkomst van een nieuwe klasse: het digitariaat. Dat is de klasse die niets anders heeft dan een computer en een internetaansluiting: vertalers, programmeurs, webdesigners, tekstschrijvers en redacteurs.

41. J. de Mul, *Cyberspace Odysee*, Kampen, Klement, 2003, p. 180.

42. M. Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture. The Rise of the Network Society, Volume I*, Oxford, Blackwell Publishers Ltd, 1996, p. 403; M. Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture. End of Millennium, Volume III*, Oxford, Blackwell Publishers Ltd, 1998, p. 253.

43. Anne-Marie Schleiner, geïnterviewd door Pedro Soler voor SonarOnline: www.opencorcery.net/interviewp.html. Bezoekdatum: 9 januari 2006. Ondanks de

negatieve reacties op het spel wordt één ding duidelijk. *Velvet-Strike* pleegt verzet binnen de regels of protocollen van het bestaande spel *Counterstrike*. *Velvet-Strike* neemt de vorm van het spel *Counterstrike* aan om het onderliggende netwerk effectief te beïnvloeden.

44. M. Foucault, *De wil tot weten. Geschiedenis van de seksualiteit*, o.c., p. 96.

45. News Tribune, 'Hezbollah computer game takes propaganda war on Israel to virtual battlefield' (2004), www.newstribune.com/articles/2003/05/25/export16774.txt. Bezoekdatum: 11 januari 2006.

46. M. Foucault, *Breekbare Vrijheid. Teksten & interviews*, Amsterdam, Boom/Parrèsia, pp. 181–207.

47. 'Underash, Arabs' first video game' (2002), www.middle-east-online.com/english/Default.pl?id=317=317&format=0. Bezoekdatum: 11 januari 2006.

48. News Tribune, 'Hezbollah computer game takes propaganda war on Israel to virtual battlefield' (2004), o.c., Bezoekdatum: 11 januari 2006.

49. D.J. Wakin, 'Video Game Mounts Simulated Attacks Against Israeli Targets' (2003), www.nytimes.com/2003/05/18/international/middleeast/18VIDE.html?ex=1368590400&en=d04c67f3901c3721&ei=5007&partner=USERLAND. Bezoekdatum: 11 januari 2006.

50. M. Foucault, 'What is Enlightenment?', in: P. Rabinow (ed.), *The Foucault Reader*, London, Penguin, 1984, pp. 32–50.

51. Er wordt hier niet over een Arabisch subject gesproken in de zin van een levensstijl of bestaansethetica, in de betekenis die Foucault er aan geeft in de laatste twee delen van *De geschiedenis van de seksualiteit*. Deze wordt door hem opgevat als het vermogen om van een leven een kunstwerk te maken dat zijn kortstondig bestaan overleeft. Het leven wordt dan in een ritueel en een stijl bedwongen. Het negentiende-eeuwse dandyisme, gepersonifieerd door Oscar Wilde, is daar een goed voorbeeld van.

Deel twee: Sonische Stedelijkheid

Hoofdstuk 1: De audio-hallucinaire sferen van de stad

1. In 1927 bedenkt 'Bucky' Fuller het *Dymaxion House*: een zeshoekig meta-len cel die in het midden als een fietswiel aan een verticale as hangt. Het huis kan net als een auto in een fabriek worden gebouwd en overal worden geplaatst.

2. P. Cook, *Archigram*, London, Studio Vista Publishers, 1972.

3. W. Asbeek Brusse, H. van Dalen, B. Wissink, *Stad en land in een nieuwe geografie. Maatschappelijke veranderingen en ruimtelijke dynamiek*, Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid (WRR), Den Haag, Sdu Uitgevers, 2002, p. 89.

4. Zie ook: M. Cobussen, 'Verkenningen van/in een muzikale ruimte. Over

Peter Sloterdijk en Edwin van der Heide', in: *Interakta #5, Grootstedelijke reflecties. Over kunst en openbare ruimte* (H.A.F. Oosterling en S. Thissen, red.), Rotterdam, Faculteit der Wijsbegeerte van de Erasmus Universiteit Rotterdam, 2002.

5. A. Toffler, *De derde golf* (The Third Wave), Utrecht/Antwerpen, L.J. Veen B.V., 1981, p. 148.

6. S. Reynolds, *Energy Flash. A Journey Through Rave Music and Dance Culture*, London, Picador, 1998, p. 9.

7. P. Sloterdijk, *Mediatijd*, Amsterdam, Boom, 1999, p. 94.

8. P. Sloterdijk, *Spüren III. Schäume*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2004, p. 379.

9. P. Sloterdijk, *Mediatijd*, o.c., p. 94.

10. Zie ook: S. Thissen, 'Wat is 'Urban Culture'? (My Adidas)', 2004/2005, www.siebethissen.net. Bezoekdatum: 17 maart 2006

11. Behalve met 'urbanus' is Urban verbonden met het woord 'urbs' waarmee 'grote stad' wordt bedoeld. 'Urbs' heeft dezelfde oorsprong als het woord 'orbis' dat verwijst naar een ring of kring. In die betekenis is 'urbs' een grote stad die door muren is omgeven.

12. A. Ogg, *The Men Behind Def Jam. The Radical Rise of Russell Simmons and Rick Rubin*, London, Omnibus Press, 2002, p. 4.

13. A. Ogg, *The Men Behind Def Jam*, o.c., p. 19.

14. A. Rossi, *The Architecture of the City*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 1999, p. 112.

Hoofdstuk 2: Sampladelische ruimtelijkheden

15. D. Diederichsen, 'Es streamt so sexy. Die Dialektik von Clicks & Cuts', in: *Popvisionen. Links in die Zukunft* (K. Neumann-Braun, A. Schmidt and M. Mai, ed.), Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2003, p. 60.

16. F. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford, Stanford University Press, 1999, p. 27.

17. Zie: B. Eno, 'The Studio as Compositional Tool', in: *Audio Culture. Readings in Modern Music* (C. Cox and D. Warner, ed.), New York, The Continuum International Publishing Group Inc, 2002, p. 127.

18. Muziek staat in het denken van Pythagoras centraal. Door zijn interesse in muziek te koppelen aan de rekenkunde legt hij de basis voor de moderne wiskunde. Hij weet zo door te dringen in het rijk van de astronomie, vindt de theorie van de wiskundige *sphaerae* uit, alsmede de theorie van de sferische muziek en die van de harmonie van sferen. Van Pythagoras tot aan de middeleeuwen wordt muziek dan ook in verband gebracht met wiskunde. Zie: Iannis Xenakis, *The Man and His Music: A Conversation With the Composer and a Description of His Works*, West-

port, Greenwood Press, 1967, p. 14.

19. H. Russcol, *The Liberation of Sound: An Introduction to Electronic Music*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1972, p. 32.

20. W. Benjamin, *Het kunstwerk in het tijdperk van zijn technische reproduceerbaarheid*, Nijmegen, SUN, 1985, p. 17.

21. M. Dery, Black to the Future: Afro-futurism 1.0, www.levity.com/mardery/black.html. Bezoekdatum: 20 maart 2006.

22. Zie onder meer de internetsites www.afrofuturism.com en <http://groups.yahoo.com/group/afrofuturism>. Binnen de theorievorming van het afrofuturisme wisselen schrijvers en artiesten hun denkbeelden uit over etniciteit en cultuur in relatie tot technologie. Op deze wijze wordt tegenwicht gegeven aan het denken over het internet als een onbegrensde ruimte waarin geslacht en ras geen enkele rol spelen. Hoewel in het afrofuturisme veel uiteenlopende onderwerpen – de hoezen van albums, posters, party-flyers en de outfits van de artiesten zijn daarvan slechts enkele voorbeelden – worden besproken, benaderen wij het vanuit een sonisch perspectief. Wij volgen daarin Mark Dery die het zwarte futurisme koppelt aan het sonische bereik om zodoende vastomlijnde beelden van de toekomst te pare-
ren.

23. P.D. Miller, Algorithms. Erasures and the Art of Memory, in: *Audio Culture*, o.c., p. xiv.

24. S. Hall, 'What Is This "Black" in Black Popular Culture?', in: *Black Popular Culture* (G. Dent, ed.), Seattle, Bay Press, 1992, pp. 21–23.

25. S. Reynolds, *Energy Flash*, o.c., p. 366.

26. S. Reynolds, *Energy Flash*, o.c., pp. 364–365.

27. Zie: K. Eshun, *More Brilliant Than the Sun. Adventures in Sonic Fiction*, London, Quartet Books, 1998.

28. G. Delanty, *Community*, London/New York, Routledge, 2003, pp. 179–180.

29. P. Sloterdijk, *Spären III. Schäume*, o.c., p. 57.

30. A. Nelson, Introduction: Future Texts, in: *Social Text*, no. 71, Durham, Duke University Press, 2002, p. 7.

31. Steve Goodman, geïnterviewd door Alex de Jong en Marc Schuilenburg: www.studiopopcorn.com/01-artikelen/interviews/goodman.html. Bezoekdatum: 20 maart 2006.

32. G. Deleuze & F. Guattari, *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2* (A Thousands Plateaux. Capitalism and Schizophrenia), Paris, Minuit, 1980, p. 430.

Deel drie: Nodale Stedelijkheid

Hoofdstuk 1: Van Genius tot Scenius

1. T. Baumeister, *De filosofie en de kunsten, Van Plato tot Beuys*, Nijmegen, Damon, 1999, p. 166.
2. A. van den Braembussche, *Denken over kunst, Een inleiding in de kunstfilosofie*, Bussum, Coutinho, 2000, p. 165.
3. A. van den Braembussche, *Denken over kunst*, o.c., p. 165.
4. P. Deamer, 'Branding the Architectural Author', in: *Perspecta 37, 'Famous'*, Cambridge/London, MIT Press, 2005, p. 44.
5. B. Eno, *A Year With Swollen Appendices: The Diary of Brian Eno*, London, Faber and Faber Ltd, 1996, pp. 354–355.
6. D. Becker, 'Game publishers sweat console change', http://news.com.com/Game+publishers+sweat+console+change/2100-1043_3-5377871.html. Bezoekdatum: 3 december 2005.
7. S.L. Kent, *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond—The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed The World*, New York, Prima Publishing, 2001, p. 459.
8. Zie ook: *Edge Magazine*, 'The Modern Age', The Mod Scene: What Happens When Gamers Build Games?, Bath, Future Publishing Ltd., 2003, no. 126.
9. 'Can you trust Wikipedia?', in: The Guardian, 24 oktober 2005, <http://technology.guardian.co.uk/opinion/story/0,16541,1599325,00.html>. Bezoekdatum: 23 januari 2006.
10. H. Jenkins, *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992, p. 13.
11. H. Jenkins, *Textual Poachers*, o.c., p. 10.
12. H. Jenkins, *Textual Poachers*, o.c., p. 18.
13. M. Hardt and A. Negri, *Multitude. War and Democracy In The Age Of Empire*, New York, Penguin Press, 2004, p. 338.
14. E.S. Raymond, *The Cathedral and the Bazaar* (2000), www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar. Bezoekdatum: 28 februari 2006.
15. M. Provoost, B. Colenbrander, F. Alkemade, Dutchtown. *O.M.A.'s meesterproef in Almere*, Rotterdam, NAI publishers, 1999, p. 82.
16. De Amerikaanse onderzoeker Mark Granovetter heeft ontdekt dat meer dan de helft van de mensen in de Verenigde Staten een baan vindt dankzij een bekende, maar dat meer dan 80% van deze mensen nauwelijks weet wie hun kruiwagen is. Granovetter concludeert dat het niet gaat om wie je goed kent, maar om wie je nauwelijks kent. Hij noemt dit de kracht van de zwakke schakels. Alleen de zwakke schakels introduceren nieuwe kennis in het netwerk. Het netwerk krijgt door deze zwakke schakels nieuwe impulsen en de mogelijkheid zich te vernieuwen.
17. C. Weeber, *Het wilde wonen*, Rotterdam, Uitgeverij 010, 1998.

Hoofdstuk 2: De stad in een overstroomde wereld

18. A. Appadurai, *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 1996, p. 31.

19. In hun werk *Splintering Urbanism* laten Stephen Graham en Simon Marvin zien hoe infrastructurele veranderingen van invloed zijn op steden en op stedelijkheid. Voor een goed begrip van de stad moet volgens hen worden gekeken naar de effecten van technologische infrastructures die nieuwe verbindingen op lokaal en regionaal niveau tot stand brengen. Zie: S. Graham en S. Marvin, *Splintering Urbanism. Networked Infrastructures, Technological Mobilities and the Urban Condition*, London, Routledge, 2001.

20. M. Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture. The Rise of the Network Society*, Volume I, Oxford, Blackwell Publishers Ltd, 1996, p. 442.

21. W. Gibson, *Zenuwmagiër (Neuromancer)*, Amsterdam, Meulenhoff, 1989, p. 56.

170] 22. J.P. Barlow, Cyberspace Declaration of Independence, Davos, Zwitserland, 8 February 1996, www.homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html. Bezoekdatum: 28 februari 2006.

23. M. McLuhan, *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*, London, Routledge & Kegan Paul, 1967, p. 31.

24. Informatie- en communicatiesystemen worden dikwijls door elkaar gebruikt. Volgens de Duitse mediatheoreticus Friedrich Kittler moet er echter een onderscheid worden gemaakt tussen beide systemen. Terwijl informatiesystemen zich richten op het opslaan, bewerken en verzenden van boodschappen, controleren communicatiesystemen ook het verkeer van goederen. De laatste systemen bevatten dus allerlei soorten media.

25. W.J. Mitchell, *City of Bits. Space, Place, and the Infobahn*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1995, p. 104.

26. W.J. Mitchell, *City of Bits*, o.c., p. 65.

27. W.J. Mitchell, *City of Bits*, o.c., p. 105.

28. M. Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture. The Rise of the Network Society*, o.c., p. 428.

29. M.C. Boyer, *CyberCities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication*, New York, Princeton Architectural Press, 1996, p. 14.

30. M.C. Boyer, Op de grens tussen steden en CyberCities, www.dma.be/cvb/as/kino3/DFBOYER.htm. Bezoekdatum: 28 februari 2006.

31. M.C. Boyer, Op de grens tussen steden en CyberCities, o.c.

32. M.C. Boyer, Op de grens tussen steden en CyberCities, o.c.

33. S. Sassen, *Globalisering. Over mobiliteit van geld, mensen en informatie*,

Amsterdam, Van Genneep, 1999, p. 130.

34. M. Levander, 'Where Does Fantasy End?', in: *Time Magazine*, 2001, vol. 157, no. 22.

35. M.C. Boyer, *CyberCities*, o.c., p. 150.

36. Naast games zijn ook andere media ertoe overgegaan andere media te remediëren. Zo gebruikt de elektronische literatuur van de hypertext beeld en geluid om verschillende betekenislagen in de tekst te voegen. De lezer wordt een actieve deelnemer door te klikken op links waardoor het verhaal onverwachte kanten opgaat.

37. S. Thissen, 'Logboek van de bekladde stad. De stad als massamedium', in: *EasyCity. Interventies in een verscheurde stad*, (F. Kallenberg, red.), Amsterdam, De Vrije Ruimte, 2004.

38. G. Delanty, *Community*, London/New York, Routledge, 2003, p. 171.

39. E.J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, London, The Johns Hopkins University Press, 1997, p. 48.

40. L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 2002, p. 55.

41. In de beeldcultuur van de videoclip en de film zien we hoe de interactie tussen gebruiker en medium gestalte krijgt. In de clips *Love At First Sight* en *Can't Get You Out Of My Head* van de Australische zangeres Kylie Minogue reageren de gebouwen op de dansbewegingen van de zangeres door op het ritme van het nummer te verschieten van kleur. Er ontstaat zo een digitale turbulentie waarin het er niet langer om gaat door middel van speciale effecten de realiteit weer te geven, maar om de gefilmde realiteit op te laten gaan in de digitale technologie van de muziek. In Washington D.C. uit de film *Minority Report* (2002) confronteren hologramreclames de voorbijgangers door middel van irisscans op producten waar ze op dat moment behoefte aan hebben. De reclames spreken de hoofdpersoon op persoonlijke titel aan: 'John Anderton, we have the ideal vacation for you!' en 'John Anderton, wouldn't you like a pint of Guinness?'

42. Om het perspectief van interactiviteit een bredere gelaagdheid te bieden, wijzen Robert Pfaller en Slavoj Žižek nog op een andere interpretatie. Voor hen is interpassiviteit het onheilspellende supplement of de dubbelganger van interactiviteit. Deze keerzijde van interactiviteit duidt op het verschijnsel dat we actief zijn door passief te blijven. We zijn actief door middel van een andere persoon of medium. Žižek gebruikt het voorbeeld van de videorecorder om te laten zien dat dit apparaat ons niet alleen ontslaat van het kijken naar de films die iedere dag op de televisie worden vertoond, maar ook dat we onze subjectiviteit aan een ander medium hebben uitbesteed. Hebben we de banden met films in huis, dan krijgen we de idee dat we op ieder moment van de dag die films kunnen zien.

43 Omdat ze als potentiële kapers worden beschouwd, is het voor bepaalde individuen niet meer mogelijk te vliegen. Een ander voorbeeld is het weren van groepen jongeren uit winkelcentra op grond van hun afwijkende kledingstijl (skateboarders, gothics, etc.). Zie: A. Von Hirsch and C. Shearing, 'Exclusion from Public Space', in: *Ethical and Social Perspectives on Situational Crime Prevention*, Oxford, Hart Publishing, 2000.

44. G. Deleuze & C. Parnet, *Dialogen* (Dialogues), Kampen, Kok Agora, 1991, p. 175.

45. G. Deleuze, *Différence et répétition* (Difference and Repetition), Paris, Presses Universitaires de France, 1968, p. 269.

46. Zie ook: J. de Mul, *Cyberspace Odyssee*, Kampen, Uitgeverij Klement, 2002, p. 192.

47. De opvattingen van Burroughs zijn later opgepikt door filosofen als Gilles Deleuze die in zijn artikel *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle* (Naschrift bij de controlemaatschappijen) vaststelt dat alles en iedereen met elkaar verbonden is door technologische processen: "‘‘Controle’’ is de naam die Burroughs voorstelt om het nieuwe monster aan te duiden, en waarin Foucault onze nabije toekomst herkent. Ook Paul Virilio analyseert voortdurend de razendsnelle vormen van vrij uitgeoefende controle ter vervanging van de voor een bepaalde duur in een gesloten systeem werkzame disciplines van weleer.' Zie: G. Deleuze, *Pourparlers*. 1972–1990 (Negotiations. 1972–1990), Paris, Minuit, 1990, pp. 240–247.

Aarseth, E.J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, London, The Johns Hopkins University Press, 1997

Agamben, G., *Means Without End. Notes on Politics*, Minneapolis, The University of Minneapolis Press, 2000

Agamben, G., *Homo sacer. De soevereine macht en het naakte leven* (Homo Sacer. Sovereign Power and Bare Life), Amsterdam, Boom, 2002

Agamben, G., *The Coming Community*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 2003

Agamben, G., *State of Exception*, Chicago, The University of Chicago Press, 2005

Appadurai, A., *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 1996

Arendt, H., *Vita Activa* (The Human Condition), Amsterdam, Boom, 1994

Asbeek Brusse, W., Dalen, van H., Wissink, B., *Stad en land in een nieuwe geografie. Maatschappelijke veranderingen en ruimtelijke dynamiek*, Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid (WRR), Den Haag, Sdu Uitgevers, 2002

Badiou, A., *L'Être et l'Événement* (Being and Event), Paris, Le Seuil, 1988

Badiou, A., *Manifeste pour la philosophie* (Manifesto for Philosophy), Paris, Le Seuil, 1989

Barlow, J.P., Cyberspace Declaration of Independence, Davos, Switzerland, 8 February 1996, www.homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html

Baudrillard, J., *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981

Baumeister, T., *De filosofie en de kunsten, Van Plato tot Beuys*, Nijmegen, Damon, 1999

Bayley, D.H. and Shearing, C.D., *The New Structure of Policing. Description, Conceptualization, and Research Agenda*, U.S. Department of Justice, 2001, www.ncjrs.org/pdffiles1/nij/187083.pdf

Becker, D., 'Army gunning for game players', 2004, http://news.zdnet.com/2100-3513_22-5211682.html

Benjamin, W., *Het kunstwerk in het tijdperk van zijn technische reproduceerbaarheid*, Nijmegen, SUN, 1985

Berens, K. and Howard, G., *The Rough Guide to Videogaming*, London, Rough Guides Ltd., 2002

Berman, M., *All That Is Solid Melts into Air: The Experience of Modernity*, New York, Pinguin Books, 1988

Bey, H., *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, New York, Autonomedia, 1991

Bois, M., *Iannis Xenakis, The Man and His Music: A Conversation With the Composer and a Description of His Works*, Westport, Greenwood Press, 1967

Bolter, J. and Grusin, R., *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 1999

Boyer, M.C., *CyberCities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication*, New York, Princeton Architectural Press, 1996

Boyer, M.C., Op de grens tussen steden en CyberCities, www.dma.be/cvb/as/kino3/DFBOYER.htm

Braembussche, van den A., *Denken over kunst. Een inleiding in de kunstfilosofie*, Bussum, uitgeverij Coutinho, 2000

Burroughs, W., *Naked Lunch* (1959), London, Flamingo, 1993

Burroughs, W., *Cities of the Red Night*, London, John Calder, 1981

Cassegård, C., 'After Paranoia', in: *Axess Magazine*, 2004, no. 9, www.axess.se/english/archive/2004/nr9/currentissue/theme_cassegard.php

Castells, M., *The Information Age: Economy, Society and Culture. The Rise of the Network Society*, Volume I, Oxford, Blackwell Publishers Ltd, 1996

174]

Castells, M., *The Information Age: Economy, Society and Culture. The Power of Identity*, Volume II, Oxford, Blackwell Publishers Ltd, 1997

Castells, M., *The Information Age: Economy, Society and Culture. End of Millennium*, Volume III, Oxford, Blackwell Publishers Ltd, 1998

Castells, M. and Ince, M., *Conversations with Manuel Castells*, Cambridge, Polity Press, 2003

Cauter, de L., *De capsulaire beschaving. Over de stad in het tijdperk van de angst*, Rotterdam, NAI Publishers, 2004

Clover, C., 'Natural-born killers will not win hearts and minds', 2004, www.christusrex.org/www1/news/ft-6-27-04.html

Cobussen, M., 'De terreur van het oog', in: *De Groene Amsterdammer*, 10 Januari 1996

Cobussen, M., 'Verkenningen van/in een muzikale ruimte. Over Peter Sloterdijk en Edwin van der Heide', in: *Interakta #5, Grootstedelijke reflecties. Over kunst en openbare ruimte* (Oosterling, H.A.F en Thissen, S., red.), Rotterdam, Faculteit der Wijsbegeerte van de Erasmus Universiteit, 2002

Cohen, S., *Visions of Social Control. Crime, Punishment and Classification*, Oxford, Polity Press, 1985

Cook, P., *Archigram*, London, Studio Vista Publishers, 1972

Cox, C. and Warner, D. (eds.), *Audio Culture. Readings in Modern Music*, New York, The Continuum International Publishing Group Inc, 2002

Cronly-Dillon, J. and Persaud, K.C., 'Blind subjects analyze visual images encoded in sound', in: *Journal of Physiology* 523P, no. 68, 2000

Curtis, W., *Le Corbusier: Ideas and Forms*, Oxford, Phaidon Press limited, 1986

- Davis, E., *Acoustic Cyberspace*, 1997, www.techgnosis.com/acoustic.html
- Davis, M., *City of Quartz. Excavating the Future In Los Angeles*, London, Pimlico, 1998
- Davis, M., *Ecology of Fear. Los Angeles and the Imagination of Disaster*, New York, Vintage Books, 1999
- Deamer, P., 'Branding the Architectural Author', in: *Perspecta 37*, 'Famous', Cambridge/London, MIT Press, 2005
- Debord, G., *De spektakelmaatschappij*, Amsterdam, De Dolle Hond, 2001
- Delanty, G., *Community*, London/New York, Routledge, 2003
- Deleuze, G., *Différence et répétition* (Difference and Repetition), Paris, Presses Universitaires de France, 1968
- Deleuze, G., *Pourparlers. 1972–1990* (Negotiations. 1972–1990), Paris, Les éditions de Minuit, 1990
- Deleuze, G. & Guattari, F., *Kafka. Pour une littérature mineure* (Kafka. Toward a Minor Literature), Paris, Les éditions de Minuit, 1975
- Deleuze, G. & Guattari, F., *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2* (A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia), Paris, Les éditions de Minuit, 1980
- Deleuze, G. & Parnet, C., *Dialogen* (Dialogues), Kampen, Kok Agora, 1991
- Dery, M., *Black to the Future: Afro-futurism 1.0*, www.levity.com/markdery/black.html
- Diederichsen, D., 'Es streamt so sexy. Die Dialektik von Clicks & Cuts', in: *Popvisionen. Links in die Zukunft* (Neumann-Braun, K., Schmidt A. and Mai, M., eds.), Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2003
- Diederichsen, D., *Montage/Sampling/Morphing. On the Triad of Aesthetics/Technology/Politics*, www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound_relations/montage_sampling_morphing/1
- During, E., 'Appropriations: Death of the Author In Electronic Music', in: *Sonic Process. A New Geography of Sounds* (Dávila, M., ed.), Barcelona, Ingoprint, 2002
- Edge Magazine*, 'The Modern Age', *The Mod Scene: What Happens When Gamers Build Games?*, Bath, Future Publishing Ltd., 2003, no. 126
- Eno, B., *A Year With Swollen Appendices: The Diary of Brian Eno*, London, Faber and Faber Ltd, 1996
- Eshun, K., *More Brilliant Than the Sun. Adventures in Sonic Fiction*, London, Quartet Books, 1998
- Foucault, M., *De wil tot weten. Geschiedenis van de seksualiteit* (Histoire de la sexualité 1 – La volonté de savoir), Nijmegen, SUN, 1984
- Foucault, M., *Het gebruik van de lust. Geschiedenis van de seksualiteit* (Histoire

de la sexualité 2 – L'usage des plaisirs), Nijmegen, SUN, 1984

Foucault, M., *De zorg voor zichzelf. Geschiedenis van de seksualiteit*, (Histoire de la sexualité 3 – Le souci de soi), Nijmegen, SUN, 1985

Foucault, M., *Discipline, toezicht en straf. De geboorte van de gevangenis* (Surveiller et Punir. Naissance de la prison), Groningen, Historische Uitgeverij, 1989

Foucault, M., *Breekbare Vrijheid. Teksten & Interviews*, Amsterdam, Boom/Parrèsia, 2004

Galloway, A., *Protocol. How Control Exists after Decentralization*, Massachusetts, The MIT Press, 2004

Garland, D., *The Culture of Control. Crime and Social Order in Contemporary Society*, Oxford, Oxford University Press, 2001

Garner, J.S. (ed.), *The Company Town. Architecture and Society in the Early Industrial Age*, Oxford, Oxford University Press, 1992

Gibson, W., *Zenuwmagiër* (Neuromancer), Amsterdam, Meulenhoff, 1989

176] Gibson, W., 'Modern boys and mobile girls', in: *The Observer*, 1 April 2001, <http://observer.guardian.co.uk/life/story/0,6903,466391,00.html>

Goldberg, B., *Oral History of Bertrand Goldberg*, interviewed by Betty J. Blum, Chicago, The Art Institute of Chicago, 1992, www.artic.edu/aic/libraries/caohp/goldberg.pdf

Graham, S. and Marvin, S., *Splintering Urbanism. Networked Infrastructures, Technological Mobilities and the Urban Condition*, London, Routledge, 2001

Grassmuck, V., 'I'm alone, but not lonely', 1990, www.cjas.org/~leng/otaku-e.htm

Gutierrez, L. and Portefaix, V., 'Homes for China', in: *Architectural Design* volume 75, 2005

Hall, S., 'What Is This "Black" in Black Popular Culture?', in: *Black Popular Culture* (Dent, G., ed.), Seattle, Bay Press, 1992

Hardt M., 'La société mondiale de contrôle', in: *Gilles Deleuze, une vie philosophique*, (Alliez, E., ed.), Le Plessis-Robinson, Synthélabo, 1998

Hardt, M. and Negri, T., *Empire*, Cambridge, Harvard University Press, 2000

Hardt, M. and Negri, T., *Multitude. War and Democracy in the Age of Empire*, New York, The Penguin Press, 2004

Hayward, K.J., *City Limits: Crime, Consumer Culture and the Urban Experience*, London, The Glass House, 2004

Hirsch, Von A. and Shearing, C., 'Exclusion from Public Space', in: *Ethical and Social Perspectives on Situational Crime Prevention*, Oxford, Hart Publishing, 2000

Jenkins, H., *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*,

New York, Routledge, 1992

Johnson, S., *Everything Bad is Good for You*, London, Penguin Group, 2005

Jong, de A. & Schuilenburg, M.B., 'The world after Pong. On the dynamic of video games and their parallel cities', in: *Archis*, no. 3, Amsterdam, 2003

Jong, de A. & Schuilenburg, M.B., 'Scenius' contra Genius. Über das Umzingeln von Star-Architekten, in: *Bauwelt. Zeitschrift für Architekten*, nr. 30, Berlin, 2004

Jong, de A. & Schuilenburg, M.B., 'De elektrificatie van de ruimte. Over de stedelijke kadans in elektronische muziek', in: *EasyCity. Interventies in een verscheurde stad* (Kallenberg, F., red.), Amsterdam, De Vrije Ruimte, 2004

Jong, de A. & Schuilenburg, M.B., 'The audio-hallucinatory spheres of the city. A pop analysis of the urbanization process', in: *Open. Cahier on art and the public domain*, no. 9, Amsterdam, 2005

Jong, de A. & Schuilenburg, M.B., 'Virtuele oorlogsvoering. Oorlog en verzet in Videogames', in: *Militaire Spectator*, nr. 2, Breda, 2006

Jong, de A. & Schuilenburg, M.B., 'From Genius to Scenius. Redefining creativity in the practice of architecture', in: *Game Set and Match II. On Computer-games, Advanced Geometries, and Digital Technologies* (Oosterhuis, K. and Feireiss, L., eds.), Rotterdam, Episode Publishers, 2006

Jong, de A. & Schuilenburg, M.B., 'Pop-Up City', in: *Tank*, no. 7, London, 2006

Kent, S.L., *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed The World*, New York, Prima Publishing, 2001

King, L. (ed.), *Game On: The History and Culture of Videogame*, London, Laurence King Publishing Ltd, 2002

Kittler, F., *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford, Stanford University Press, 1999

Klein, N., *No Logo*, Flamingo, London, 2000

Klein, N., 'Reclaiming the Commons', in: *New Left Review* 9, May - June 2001, www.newleftreview.com/NLR24305.shtml

Koolhaas, R., *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan* (1978), Rotterdam, 010-Publishers, 1994

Kumar, A., 'America's Army game and the production of war', YCISS Working Paper number 27, 2004, www.yorku.ca/yciss/publications/documents/WP27-Kumar.pdf

Lenoir, T. and Lowood, H., 'Theaters of War: The Military-Entertainment Complex', 2002, www.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood_TheatersOfWar.pdf

Lesage, D., *Vertoog over verzet. Politiek in tijden van globalisering*, Antwerpen/Amsterdam, Meulenhoff / Manteau, 2004

Lessig, L., *Free Culture, How Big Media Uses Technology and the Law To Lock Down Culture and Control Creativity*, New York, The Penguin Press, 2004

Levander, M., 'Where Does Fantasy End?', in: *Time Magazine*, 2001, vol. 157, no. 22

Li, Z., 'The potential of America's Army the video game as civilian-military public sphere', 2003, www.gamasutra.com/education/theses/20040725/ZLITHESIS.pdf

Lynch, K., *The Image of the City*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 1960

Manovich, L., *The Language of New Media*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 2002

McLuhan, M., *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*, London, Routledge & Kegan Paul, 1967

178] McLuhan, M. & Fiore, Q., *The Medium is the Message. An Inventory of Effects*, New York, Bantam Books, 1967

McLuhan, M. & Powers, B.R., *The Global Village. Transformations in World Life and Media in the 21st Century*, New York, Oxford University Press, 1989

Meyer, de G., 'De kritiek op videogames, met name inzake geweld', www.kuleuven.ac.be/videogames/pop/pagina7.html

Miller, P.D., *Rhythm Science*, Cambridge, The MIT Press, 2004

Mitchell, W.J., *City of Bits. Space, Place, and the Infobahn*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 1995

Mommaas, H. (i.c. Knulst, W. en Heuvel, van den M.), *De vrijetijdsindustrie in stad en land, een studie naar de markt van belevenissen*, WRR Voorstudies en achtergronden, Den Haag, SDU Uitgevers, 2000

Mosco, V., *The Digital Sublime. Myth, Power, and Cyberspace*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 2004

Mul, de J., *Cyberspace Odyssee*, Kampen, Uitgeverij Klement, 2002

Mulder, A., *Over mediatheorie; taal, beeld, geluid, gedrag*, Rotterdam, V2_/Nai Uitgevers, 2004

Murakami, R., 'Japan's Lost Generation', in: *Time Magazine*, 1 May 2000, www.time.com/time/asia/magazine/2000/0501/japan.essaymurakami.html

Nelson, A., Introduction: Future Texts, in: *Social Text*, no. 71, Durham, Duke University Press, 2002

Neumann-Braun, K., Schmidt, A., Mai, M. (eds.), *Popvisionen. Links in die Zukunft*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 2003

Newman, J., *Videogames*, London, Routledge, 2004

News Tribune, 'Hezbollah computer game takes propaganda war on Israel to virtual battlefield', 2004, www.newstribune.com/articles/2003/05/25/export16774.txt

Nieborg, D.B., 'Militaire Game(r)s: Vechten in de Virtuele Werkelijkheid', in: *Tijdschrift voor Mediageschiedenis*, Amsterdam, Boom, 2004

Ogg, A., *The Men Behind Def Jam. The Radical Rise of Russell Simmons and Rick Rubin*, London, Omnibus Press, 2002

Oosterling, H.A.F., *De opstand van het lichaam. Over verzet en zelfverving bij Foucault en Bataille*, Amsterdam, SUA, 1989

Oosterling, H., 'Intermediality. Art between Images, Words, and Actions', in: *Think Art. Theory and Practice in the Arts of Today* (Marì, B. and Schaeffer, J.M., ed.), Rotterdam, Witte de With Center for Contemporary Art, 1998

Oosterling, H., *Radicale middelmatigheid*, Amsterdam, Boom, 2000

Pias, C., *Computer Spiel Welten*, München, Sequenzia Verlag, 2002

Provoost, M., Colenbrander, B., Alkemade, F., *Dutchtown. O.M.A.'s meester-proef in Almere*, Rotterdam, NAI Publishers, 1999

Rabinow, P. (ed.), *The Foucault Reader*, London, Penguin, 1984

Raessens, J., 'De virtuele ruimte. Computergames: interface van de eenentwintigste eeuw', in: *De ruimte*, bundel symposium 12 mei 2000, Studium Generale, Universiteit Utrecht, 2002

Raessens, J., 'Cinema and beyond. Film en het proces van digitalisering', in: *E-View*, no. 1, 2001

Reed, I., *Mumbo Jumbo* (1972), New York, Scribner, 1996

Reynolds, S., *Energy Flash. A Journey Through Rave Music and Dance Culture*, London, Picador, 1998

Rheingold, H., *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, 1993, www.rheingold.com/vc/book

Riddell, R., 'Doom Goes To War', 1997, www.wired.com/wired/archive/5.04/ff_doom_pr.html

Rossi, A., *The Architecture of the City*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 1999

Russcol, H., *The Liberation of Sound: An Introduction to Electronic Music*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1972

Sassen, S., *The Global City: New York, London, Tokyo*, Princeton, Princeton University Press, 1991

Sassen, S., *Globalisering. Over mobiliteit van geld, mensen en informatie*, Amsterdam, Van Gennep, 1999

Schafer, R.M., *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, New York, Knopf, 1977

Shapiro, P. (ed.), *Modulations. A History of Electronic Music*, New York, Caipirinha Productions, 2000

Schuilenburg, M.B., 'In alle staten van beschuldiging. Straffen in een globale samenleving', in: *Nederlands Juristenblad*, nr. 6, Den Haag, 2006

Schuilenburg, M.B., 'De kracht van een revolutie. Mensenrechten en de democratie', in: *Het Uur van de Waarheid. Alain Badiou—revolutionair denker* (Brabander, de R.A., red.), Kampen, Ten Have, 2006

Schuilenburg, M.B., 'It's the protocol, stupid!', in: *Monu. Magazine on Urbanism*, no. 5, Kassel, 2006

Schuilenburg, M.B. & Jong, de A., 'De militarisering van de openbare ruimte. Over de invloed van videogames op onze werkelijkheid', in: *Justitiële verkenningen*, nr. 4, Den Haag, 2005

Sloterdijk, P., *Im selben Boot. Versuch über die Hyperpolitik*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1995

180]

Sloterdijk, P., *Mediatijd* (Der starke Grund, zusammen zu sein. Erinnerungen an die Erfindung des Volkes en Medien-Zeit. Drei Gegenwartsdiagnostische Versuche), Amsterdam, Boom, 1999

Sloterdijk, P., *Regels voor het mensenpark. Kroniek van een debat* (Regeln für den Menschenpark. Ein Antwortschreiben zu Heideggers Brief über den Humanismus), Amsterdam, Boom, 2000

Sloterdijk, P., *Sferen. Bellen & Globes* (Sphären), Amsterdam, Boom, 2003

Sloterdijk, P., *Spären III. Schäume, Plurale Sphärologie*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2004

Sloterdijk, P., *Het kristalpaleis. Een filosofie van de globalisering* (Im Weltinnenraum des Kapitals. Für eine philosophische Theorie der Globalisierung), Amsterdam, SUN, 2006

Sorkin, M., *Amazing Archigram*, New York, Metropolis Magazine, 1998

Tafari, M., 'Machine et Mémoire: The City in the Work of Le Corbusier', in: *Le Corbusier: The Garland Essays* (Allen Brooks, H., ed.), New York, Garland Publishing, 1987

Thissen, S., 'Logboek van de bekladde stad. De stad als massamedium', in: *EasyCity. Interventies in een verscheurde stad*, (Kallenberg, F., red.), Amsterdam, De Vrije Ruimte, 2004

Thissen, S., 'Wat is 'Urban Culture'? (My Adidas)', 2004/2005, **www.siebethissen.net**

Toffler, A., *The Third Wave* (1980), New York, Bantam Books, 1990

Vidler, A., *Claude-Nicolas Ledoux. Architecture and Social Reform at the End of the Ancien Régime*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 1990

Virilio, P., *The Vision Machine*, Bloomington, Indiana University Press, 1995

Virno, P., *Public Sphere, Labour, Multitude. Strategies of Resistance in Empire*, Seminar organised by Officine Precarie in Pisa, 2003, www.generation-online.org/t/common.htm

Wakin, D.J., 'Video Game Mounts Simulated Attacks Against Israeli Targets', 2003, www.nytimes.com/2003/05/18/international/middleeast/18VIDE.html?ex=1368590400&en=d04c67f3901c3721&ei=5007&partner=USERLAND

Weeber, C., *Het wilde wonen*, Rotterdam, Uitgeverij 010, 1998

Wogenscky, A., 'The Unité d'Habitation at Marseille', in: *Le Corbusier: The Garland Essays* (Allen Brooks, H., ed.), New York, Garland Publishing, 1987

Žižek, S., *Looking Awry. An Introduction to Jacques Lacan Through Popular Culture*, Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 1991

Žižek, S., *Het subject en zijn onbehagen. Vijf essays over psychoanalyse en het cartesische cogito*, Amsterdam, Boom, 1997

Žižek, S., *Welkom in de woestijn van de werkelijkheid* (Welcome to the Desert of the Real: Five Essays on September 11 and Related Dates), Amsterdam, SUN, 2005

- aansprakelijkheidstelling, 41
 Aarseth, Espen, 149
 accountability, 41
 acid house, 111
 Adbusters, 65
 Adler, Dankmar, 48
 affect, 111, 129
 Afghanistan, 22, 26
 Afrofuturisme, 98, 104, 106, 154
 Agamben, Giorgio, 43, 151
 agressiedetector, 43
 Akihabara, 62
 Al Aqsa Moskee, 70, 71
 Al-Fikr, Dar, 71
 alliantie, 132
 Al Qaida, 22
 Almere, 132
 Al-Zarqawi, Abu Musab, 22
 Amazing Stories, 104
 America's Army, 12, 13, 19, 23, 27,
 30–33, 37–39, 44, 65, 70, 72, 73,
 160, 163 n. 21
 Amsterdam, 82, 132
 anime, 61
 anti-terroristeneenheid, 38
 apostel, 127
 Appadurai, Arjun, 10, 137, 148,
 170 n. 18
 Arabische games, 14, 73, 74
 Aramco, 54
 Archigram, 82–84, 86, 90, 143
 archipel, 84
 architectuur
 liquid, 139
 postkaart, 79, 82, 83
 Arendt, Hannah, 60, 61
 Aristoteles, 68
 Armor Attack, 21
 Atari, 21, 24
 Atkins, Juan, 84, 87, 160
 Auditorium Building, 48
 auteur, 107, 122, 126, 130, 131
 rechten, 60, 126, 134
 authenticiteit, 91, 118, 120, 127, 131
 avatar, 141
 Azeroth, 10

 Badiou, Alain, 126
 Banham, Reyner, 81
 Barlow, John Perry, 140
 bastaardomgeving, 147
 Battlezone, 23, 24, 28, 29, 71
 Baudrillard, Jean, 143
 Beastie Boys, 92
 Beauty and the Beast, 128
 Beijing, 14, 55, 79
 Benjamin, Walter, 103
 Bentham, Jeremy, 154
 Berlijn, 10, 79, 87, 119
 Berliner, Emile, 100
 beschaving, 86, 140
 bewakingstechniek, 57, 60
 bewoner, 30, 44, 49, 50, 52, 54, 56,
 57, 59, 81–83, 91, 98, 130, 132, 133,
 141, 144, 156
 Bey, Hakim, 66
 bibliotheek, 52, 80, 101
 Bilbao, 70
 Bill of Rights, 41
 biocontrole, 156
 Björk, 97
 Blackhawk helikopter, 27
 Blair, Tony, 41
 Bloods, 93, 121
 Blount, Herman 'Sunny', 104
 Blow-out Village, 81
 Boeing, 24
 Bowling for Columbine, 70
 Boyer, Christine, 143, 144, 147
 Buckminster Fuller, Richard, 81, 83,
 160 n. 1
 Bulgarije, 146
 burgerschap, 40, 54, 60
 Burroughs, William, 66, 156, 157,
 172 n. 47
 Business Improvement District, 93

 Calhoun Craig, 105
 Calthorpe, Peter, 12
 Calvin Klein, 93, 147
 camera, 42, 43, 57, 60
 Canada, 54, 105
 capsule, 81, 82
 Captain Mission, 156
 Castells, Manuel, 68, 139, 142, 144,
 145, 152
 Castronova, Edward, 146
 Celebration, 67
 Chalk, Warren, 81
 Chambers, Chris, 23, 33

- Chaux, 164 n. 27
 Chicago, 48, 49, 52, 60
 CIAM, 50
 City, The, 145
 clan, 62, 121
 Clausewitz, Carl von, 27
 clickhouse, 108
 Close Combat: First to Fight, 26
 Closed Circuit Television, 60
 Club d'Essai, 101, 103
 code, 12, 56, 57, 143, 144, 146
 gedrag, 11, 60, 156
 Rotterdam, 54
 Columbus, 11
 company town, 14, 47, 52, 53, 59,
 164 n. 26, 164 n. 27
 compound, 14, 47, 53–55, 59
 concert
 spatialized, 50
 Conflict: Desert Storm, 21
 connectiviteit, 15, 138, 144, 148, 149,
 150, 152–154, 157, 161
 controle
 laboratorium, 57
 net, 13, 42
 samenleving, 35, 44, 172 n. 47
 virtueel, 39
 Conventie van Genève, 33
 Cook, Peter, 81, 82
 coördinatie, 11, 24, 29
 copyright, 134
 Cosmic Cars, 85, 87, 93
 Counterstrike: Source, 22
 Crater City, 82
 creativiteit, 117, 118, 120, 121, 127
 criminologie, 36
 Crips, 121
 Crompton, Dennis, 81
 cruiseschip, 50, 82, 164 n. 25
 Culture Jamming, 65–67, 165 n. 38
 cultureel canon, 129
 cyberspace, 139–143, 148
 cyberstad, 12, 143
 cybertext theorie, 149
 Cybotron, 84–87

 D!Zone, 125
 dadaïsme, 65
 Damascus-Online, 70
 dancehall, 108

 dandyisme, 166 n. 51
 data, 57, 62, 106, 140, 141
 Davis, Mike, 42, 43, 163 n. 20
 Davis, Miles, 84, 104
 Davis, Rick, 84
 De Niro, Robert, 128
 Deamer, Peggy, 119
 Death Row, 93
 Debord, Guy, 58, 66
 Déclaration des droits de l'homme et
 du citoyen, 41
 Def Jam, 92, 172 n. 47
 Deleuze, Gilles, 35, 103, 112, 119, 150,
 153, 172 n. 47
 Delta Force, 24, 26, 147
 democratisch proces 133
 Dery, Mark, 104, 168 n. 22
 Desert Sabre, 21
 détournement, 65, 70
 Detroit, 14, 84, 85, 87, 90, 93, 100,
 143
 development cycle, 124, 133
 Dhahran, 54
 diaspora, 105, 106, 110, 148
 Diederichsen, Diederich, 98
 digitaal
 machinerie, 23
 tijdperk, 87, 107
 turbulentie, 171 n. 41
 digitariaat, 165 n. 40
 diplomatie, 54
 disciplinaire
 praktijk, 32
 samenleving, 13, 31, 34, 35, 42, 44,
 45, 59
 discipline, 13, 20, 30–32, 35, 73,
 134
 distributieprogramma, 126
 Donkey Kong, 112
 Doom, 25, 125
 Dr. Dre, 93
 draaikolk, 129, 130, 133
 drum & bass, 108
 dub, 105, 108
 Dymaxion House, 166 n. 1
 dynamis, 68
 dystopia, 143

 Eastwood, Clint, 92
 eBay, 39, 40, 146

- E-City, 47, 59
- Edison, Thomas, 99, 100
- Electronic Frontier Foundation, 120
- elektronische snelweg, 139
- elitarisme, 133
- elitesoldaat, 27, 31
- empire, 91, 165 n. 40
- Encyclopaedia Britannica, 127
- Engeland, 40, 41, 60, 81
- Engels, Friedrich, 50
- Eno, Brian, 120
- EPMD, 92
- Eshun, Kodwo, 104
- Europa, 36, 49, 141, 164 n. 27
- Europees Handvest voor de Grondrechten, 40
- Eurythmics, 120
- event, 124
- EverQuest, 123, 145, 146
- fabriek, 35, 44, 51, 52, 55, 65, 84, 86
- Fallujah, 22
- familie, 51, 91, 141
- fan, 123, 127–133, 135, 136
- Fan, The, 128
- fanaticus, 128
- feedbackprofiel, 40
- First Person Shooter, 12, 19, 125
- Fick, Nathaniel, 27
- Fort Benning, 32
- forum, 123, 124
- Foster, Norman, 119
- Foucault, Michel, 31, 32, 34, 55, 64, 72–74, 119, 154, 166 n. 51, 172 n. 47
- Fourier, Charles, 49, 50
- Ft. Leavenworth, 38
- Full Spectrum Warrior, 13, 28–30, 33, 44, 70, 72
- fundamentele rechten, 40, 45
- Funkadelic, 84
- fysiek
 - lichaam, 155, 159
 - netwerk, 41
 - omgeving, 11, 14, 15, 20, 37, 42, 64, 98, 113, 134, 144, 147
 - realiteit, 12, 40, 147
 - ruimte, 10, 42, 43, 57, 60, 66–68, 82, 85, 94, 95, 133, 136, 138–140, 142, 143, 145, 150, 152–155
 - structuur, 68, 153
- gabber, 84, 108, 111
- Game Boy, 23
- Game Grid, 87
- gang, 43, 91, 93, 121
- Garland, David, 35, 36, 60
- gebruiker, 15, 56, 123–135, 155, 156, 162 n. 3, 171 n. 41
- Gehry, Frank, 79, 119
- geloofwaardigheid, 91
- gemeenschap
 - dun, 148
 - klank, 109, 110, 153
 - virtueel, 68, 148
 - zwart, 106, 110
- gemeenschappelijke, 11, 14, 50, 60, 61, 67, 73, 109, 128, 129, 133, 136,
- Gemeinschaft, 108, 109
- genealogie, 47
- genie, 117–136
- Gesellschaft, 108, 109
- gevangenis, 31, 35, 37, 38, 41, 44, 46, 48, 55, 57, 74, 142, 156
- geweld, 30, 69, 72, 112
- gezichtsherkenningssysteem, 43
- gezondheidszorg, 54
- Gibson, William, 62, 139, 140, 157
- Gilroy, Paul, 105
- Giza, 134
- God, 117, 118, 159, 160
- Golfoorlog, 21, 26
- global village, 141, 148
- Global Information Grid, 43
- globalisering
 - elektronische, 98, 109, 149, 160, 161
 - proces, 11, 84, 137
- Goodman, Steve, 108
- Graham, Stephen, 170 n. 19
- Grand Egyptian Museum, 134
- Grand Theft Auto, 12, 159, 160
- Grandmaster Flash, 104, 106
- Granovetter, Mark, 169 n. 16
- Graves, Michael, 119
- Greene, David, 81
- grid, 83, 87
- grime, 111, 112
- grote verhalen, 15
- Ground Zero, 119

- Guattari, Félix, 112
 Guggenheim Museum, 79, 119
 Gysin, Brion, 66

 hacken, 146
 Hadid, Zaha, 119
 Half-Life, 126
 Hall, Stuart, 105
 Hamzeh, Mohamed, 70
 Hancock, Herbie, 84, 104
 Hardt, Michael, 130, 165 n. 40
 harmony block, 55, 56
 Haussmann, Baron, 10
 Hebron, 69
 Hedgerow Village, 82
 Hell's Angels, 121
 Hendrix, Jimi, 104
 Heneghan Peng Architects, 134
 Herron, Ron, 81
 Hezbollah, 69, 72, 74
 Hikikomori, 61–65, 68, 128, 155
 Hilfiger, Tommy, 93
 hiphop, 90, 91, 92, 98, 106, 108, 111
 Hitler, Adolf, 125
 Hollywood, 121
 homines sacri, 151
 Hong Kong, 14, 44, 55, 56
 Housing Authority, 55
 Hunter, Paul, 94
 Hoessein, Saddam, 22
 hybride, 147
 hyperrealiteit, 143
 hysterie, 63

 Ice Cream, 94
 id Software, 25, 125
 Immendorff, Jörg, 133
 imperium, 22, 67
 India, 10, 50
 industrie
 entertainment, 21, 121
 film, 121
 games, 25, 30, 121, 126, 132
 initiatiefnemer, 124, 127, 129, 130,
 132, 133, 135, 136
 innovatie, 64, 82, 118, 120, 128, 130,
 131, 134
 interactiviteit, 15, 138, 144, 149–154,
 157, 161, 171 n. 42
 intermediaal, 95, 98, 154

 International Union of Building
 Maintenance Employees, 49
 Internet Game Exchange, 146
 interpassiviteit, 171 n. 42
 Irak, 19, 22, 26, 27
 Islam, 53
 Israël, 14, 65, 69–74
 Ivain, Gilles, 86

 Jam Master Jay, 92
 Japan, 50, 61–64, 128, 132
 Jenkins, Henry, 128
 Jerde Partnership, 143
 Jeruzalem, 50, 69–71
 Joods Museum, 119
 Jihad, 74
 Johnson, James Weldon, 110
 jungle, 107, 108, 111
 jurisprudentie, 55
 justitie, 40

 kamp, 31, 43, 163 n. 21
 Kant, Immanuel, 74, 117, 118
 Kasmiya, Radwan, 72, 73
 Kerry, John, 22
 King Tubby, 105, 106
 Kingswood Villa project, 56
 Kittler, Friedrich, 170 n. 24
 Klein, Naomi, 67
 Knight, Suge, 93
 knooppunt, 14, 55, 131, 132, 138, 140,
 143, 145, 148, 152, 154, 157
 knowbots, 62
 koffiehuis, 67
 Koolhaas, Rem, 119, 132
 koper, 40
 Koster, Raph, 124
 Kraftwerk, 84
 Kriegsspiel, 24, 29
 Kuma Reality, 21
 Kuma: War, 22
 Koeweit, 21
 Kwaad, 151
 Kyoto, 61

 Lang, Fritz, 87, 104
 Le Corbusier, 10, 49, 50, 57, 164 n. 27
 Le Triangle des Gares, 44
 Ledoux, Claude-Nicolas, 164 n. 27
 Lefebvre, Henri, 154

- Lesage, Dieter, 165 n. 40
 Libanon, 71
 Libeskind, Daniel, 119
 lichaam, 20, 31, 32, 34, 81, 102, 110, 155, 159, 161
 Lille, 44
 Lineage II, 10, 123, 141, 148
 Living Pod, 81
 LL Cool J, 92
 Lockheed-Martin, 24
 Londen, 15, 40, 42, 60, 66, 79, 82, 84, 111, 112, 145
 Lopez, Jennifer, 91
 Lord Falconer, 40, 41
 Los Angeles, 20, 22, 27, 43, 93, 121, 140, 147
 Lucas, George, 123
 manga, 61
 Manic Miner, 121, 122
 Manovich, Lev, 149
 Marina City, 49
 Marine Corps, 25
 Marine Doom, 25
 Marseille, 50
 Marvin, Simon, 170 n. 19
 Marx, Karl, 50
 massa, 117, 133
 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), 123, 141, 145, 148, 154
 matrix, 138, 143
 May, Derrick, 84, 85
 McDaniel, Darryl 'DMC', 92
 McDonald, Ronald, 65
 McFetridge, Bill, 49
 McLuhan, Marshall, 140, 141
 Medal of Honor, 25
 Mediapolis, 12, 14, 15, 20, 159
 mediaspora, 148
 medium
 lean backward, 156
 lean forward, 156
 massa, 36, 137, 147, 150, 161
 metafoor, 141, 152
 Metropolis, 87, 104
 Miami, 48, 144, 160
 Mickey Mouse, 67
 Microsoft, 53
 microwereld, 66
 Midden Oosten, 71
 militair-entertainmentcomplex, 21
 militariseren, 13, 42, 45, 60, 64
 Military Operations in Urban Terrain (MOUT), 28
 minderheid, 91
 Miner Willy, 122
 Minogue, Kylie, 171 n. 41
 Minority Report, 12, 171 n. 41
 misdaad, 22, 36
 misdadiger, 34, 36
 Missile Command, 21
 Missing Presumed Dead, 21
 Mitchell, William, 12, 141–143
 MOD, 124–127
 model
 bazaar, 131
 campus, 53, 52
 één-tot-velen, 131, 135, 150
 kathedraal, 131
 Japans, 132
 velen-tot-velen, 15, 131, 132, 134, 135, 150
 Model 500, 84
 moderniteit, 44, 46, 80, 108
 Mogadishu, 26, 147
 Monaco, 83
 monitoring, 43, 60, 151
 montage, 98, 102–109
 Moore, Michael, 70
 Mosco, Vincent, 11
 Moses, Robert, 10
 Moving City, 82
 multimedialiteit, 15, 138, 144, 146–149
 multinational, 67, 66, 79, 123
 multitude, 130
 Multi-User Dungeons (MUDs), 123
 multiversum, 105, 155
 Murakami, Ryu, 63, 64
 musique
 abstraite, 102
 concrète, 102
 MyGameStock, 146
 Narc, 22
 nationale staat, 19, 33, 36, 140
 Nederland, 41, 50, 54, 66, 133, 149
 Negativland, 65
 Negri, Antonio, 120

- neoconservatisme, 36
- neoliberalisme, 36
- netwerk
 - centraal, 131–133
 - decentraal, 131–133
 - gedistribueerd, 131–133
 - maatschappij, 55
- New Urbanism, 86
- New York, 10, 20, 48, 67, 82, 84, 91, 111, 145
- New York Hospital, 48
- Nike, 65
- normen en waarden, 30, 67
- Norrath, 146
- Novak, Marcos, 138, 139

- object, 11, 20, 24, 26, 27, 30, 35, 38, 40, 42, 43, 62, 68, 74, 85, 88, 103, 124, 132
- objectieve werkelijkheid, 20, 26, 27, 40, 42, 68
- Onafhankelijkheidsdag, 19
- ondernemerschap, 36
- ontwerpproces, 119, 120, 123, 130, 132, 136, 139,
- oorlogsvoering, 22, 28–30
- oorspronkelijkheid, 128
- openbaar
 - leven, 53, 60
 - orde, 33, 35, 37
 - ruimte, 34, 42, 44, 54, 60–70
- Operation Flashpoint, 25
- opsluiting, 35
- orbis, 167 n. 11
- originaliteit, 118, 120, 127, 135
- Orlando, 67
- Osaka, 61
- Otaku, 61–63
- overtreding, 12, 34, 38, 39, 41
- Owen, Robert, 50

- Palestina, 72
- Palladio, 82
- Panopticon, 154, 156
- Parijs, 79, 99, 100, 102
- passiviteit, 161, 171 n. 42
- patent, 134
- patroonherkenningsprogramma, 43, 57, 60
- Payne, Max, 22

- penal welfarism, 36, 37
- Pentagon, 23
- periferie, 46, 111
- Pfaller, Robert, 171 n. 42
- phalanstère, 49, 50
- Phat Fashion, 92
- phonautograaf, 99
- pirate radios, 84
- planeet, 89, 105, 143
- Plug-in Cities, 83
- polis, 12, 13, 31, 61, 67, 151, 153
- politie, 28, 31, 54, 60, 146
- politiek, 13–15, 27, 36, 40, 63, 66, 74–75, 83, 92, 105, 121, 128, 135, 151, 155
- popfilosofie, 12, 98
- postmodern, 23, 62
- postparanoia, 155, 61
- praktijk
 - bevrijding, 73, 74
 - vrijheid, 73–75
- prijsvraag, 83, 134
- privatisering, 36, 66, 134
- Project Entropia, 146
- Prosor, Ron, 74
- protocol, 54, 55, 57, 59, 165 n. 43
- psychologie, 35
- Public Enemy, 92
- publiek
 - domein, 60
 - ruimte, 61, 64, 67, 147
- Pullman
 - George Mortimer, 52
 - Palace Car Company, 52
 - Town, 52
- puntensysteem, 37, 38
- Pythagoras, 101, 167 n. 18

- Quietly Technologised Folk Suburbias, 82

- R&B, 91, 98, 108
- Radio City Music Hall, 48
- Radiodiffusion Télévision Française (RTF), 100, 101
- Rascal, Dizzee, 111, 112, 160
- Raymond, Eric, 130, 131
- Rayya, Mahmoud, 72
- real virtuality, 69, 70
- rechtvaardigheid, 72

- 188]
- Reclaim the Streets, 60, 64–67
- Red Orchestra: Combined Arms, 125
- Reed, Ishmael, 110
- regering, 26, 48, 74, 140
- reggae, 108
- regime, 13, 34, 37, 38, 40, 44, 54, 59, 72
- Reid, Duke, 105
- Reisswitz, Baron von, 24
- Renaissance, 88, 117
- resocialisatie, 36
- responsabilisering, 60
- Reverend Run, 91
- revolutie
- agrarisch, 86
 - digitaal, 86
 - industriëel, 86
- Reynolds, Simon, 107, 108
- Rheingold, Howard, 68, 148
- ritme, 12, 62, 84, 94, 97, 101–112, 161
- Rockefeller Center, 48, 49
- ROE, 37
- Roll Deep Crew, 111
- Rolls Royce, 94
- Romero, John, 125
- Rossi, Aldo, 94
- Rotberg, Ed, 24
- Rotterdam, 54, 84, 111
- Rubin, Rick, 91, 92
- ruimtelijkheid, 14, 86, 87, 91, 93, 94, 96, 98, 100, 103, 105, 109, 111, 136, 138, 139–145, 150, 153, 154
- Rules of Engagement, 37–39
- Run-DMC, 91, 92
- Russolo, Luigi, 102
- safe zone, 144
- Salem, Hassan, 73
- samenleving
- controle, 35, 44, 172 n. 47
 - disciplinaire, 13, 31, 35, 44, 45, 59
 - informatie, 62, 64, 81
 - mediale, 91
 - soeverein, 31, 34
 - wereld, 89
- samenwerking, 21, 23, 25, 60, 120–122, 129–132, 135
- sampladelia, 107, 108
- samplen, 98, 154
- sampler, 106–108
- Samsung, 53
- Sant'Elia, Antonio, 15
- Saoedi-Arabië, 53, 54
- Sassen, Saskia, 145
- Saturday Night Live, 93
- Saunderson, Kevin, 84
- scape
- ethnoscapes, 137
 - financescapes, 137
 - ideoscapes, 137
 - mediascapes, 10, 11, 20, 68, 86, 96, 98, 137, 138, 141, 144, 148, 153–157
 - soundscapes, 85, 87, 98
 - technoscapes, 137
- scene, 105, 120, 121, 135
- scenius, 14, 15, 117–136, 148, 150, 153
- Schaeffer, Pierre, 100–103, 107, 112
- Schafer, Murray, 85–101
- sciencefiction, 62, 104, 112, 126, 139
- schizofonie, 101
- schizofrenie, 112
- Schleiner, Anne-Marie, 69, 70, 165 n. 43
- school, 31, 32, 35, 44, 50, 52–55
- Schwarzkopf, Norman, 26, 27, 29
- Scott de Martinville, Édouard-Léon, 99
- Scratch Lee Perry, 105, 106
- screenager, 61, 155
- segregatie, 159
- sfeer
- sonosfeer, 85, 89
 - technosfeer, 86
- Shanghai, 79
- shareware, 125
- Sharon, Ariel, 65, 74
- Shell, 79
- shock and awe, 26
- Siemens, 79
- SimCity, 10, 159
- Simmons, Kimora Lee, 92
- Simmons, Russell, 91, 92
- simulacrum, 143
- simulatie, 23–25, 28, 143
- Singapore, 44
- situationisme, 66, 86
- slachtoffer, 36, 41, 141, 162 n. 8

- Sloterdijk, Peter, 11, 14, 80, 88, 89,
 98, 113, 157
 smartcard, 56, 57
 Smith, Matthew, 121, 122
 Snoop 'Doggy' Dogg, 93, 94, 160
 sociaal
 aparthheid, 43
 controle, 54
 mislukking, 128
 orde, 52, 164 n. 27
 proces, 14, 85, 132
 realiteit, 148
 terugtrekking, 61
 sociologie, 35, 109
 solidariteit, 40
 Somalië, 26, 127
 Son-O-House, 149
 sonisch
 denken, 14
 minimalisme, 94
 object, 103
 omgeving, 11, 12, 15, 160
 ruimtelijkheid, 14, 100, 103, 105,
 111, 136, 153
 stedelijkheid, 14, 77–113
 Sony, 26, 63, 79, 123
 soundscape, 85, 87, 98
 space of flows, 139, 142, 145, 153
 space of places, 153
 special effects, 21, 25, 171 n. 41
 Special Force, 69, 72, 74
 speed garage, 111
 speedtribes, 108
 spektakel, 34
 Spielberg, Steven, 12
 spookstad, 10
 sprawl, 138
 Spuybroek, Lars, 149
 Sint-Petersburg, 126
 stad
 in een stad, 48, 56
 middeleeuwen, 46, 47
 ommuurde, 46, 47, 54
 planner, 10, 11, 80, 95
 Stahl, Will, 28
 Star Trek, 128
 Star Wars Galaxies, 123, 124, 133,
 136
 Starck, Phillip, 119
 Steam, 126
 stedelijkheid
 nodaal, 115–157
 sonisch, 77–113
 virtueel, 17–75
 stedenbouwkundige, 11, 130, 136
 sterarchitect, 120
 Stewart, Dave, 120
 Stockhausen, Karlheinz, 103
 Stone Throwers, The, 69–73
 straf, 12, 13, 20, 31, 33–39, 41, 43, 44,
 57, 59, 72, 75
 Streets of L.A., 22
 stroom, 147
 subject, 20, 30, 32, 72, 88, 149, 156,
 166 n. 51
 subjectiviteit, 74, 75, 171 n. 42
 Sullivan, Louis, 48
 Sun Ra, 84, 104, 105
 Super Mario, 112
 surrealisme, 66
 syndicaat, 121
 Syrië, 70, 71
 taperecorder, 102, 103, 105, 107
 TeamFortress, 126
 techno
 rebel, 86
 sfeer, 86
 Tel Aviv, 69
 Temporary Autonomous Zone, 66
 terrorisme, 21–23, 69, 74
 three strikes, you're out, 41, 57
 tijdruimte, 152, 155
 Time-Life building, 48
 Times Square, 67, 146
 Toffler, Alvin, 86, 87
 Tokio, 44, 61, 62, 67, 145, 147
 Tomahawk Missile, 21
 TomTom navigatie systeem, 145
 Tomorrowland, 104
 Tönnies, Ferdinand, 108, 109
 Top Gun, 21
 Top Gunner, 21
 Trier, Lars von, 97, 98
 triphop, 108
 Tromble, Harold, 27
 trouw, 91
 Tuned Suburb, 82
 Turku, 66
 Tweede Wereldoorlog 27, 49, 81, 103,

- 126
- uitsluiting, 45, 47, 55, 61, 121, 151
- uitzonderingstoestand, 33, 53, 55
- UK-garage, 108, 111
- Ultima Online, 145
- Under Ash, 69, 71–73
- Under Siege, 71–73
- Unité d'Habitation, 49, 50
- Universele Verklaring van de Rechten van de Mens, 41
- Unreal, 125, 126
- urban
 - arts, 90
 - base jumping, 90
 - car, 90
 - climbing, 90
 - container, 14, 44, 45–60, 64, 151, 153, 160
 - entertainment, 90
 - freeflow, 90
 - golf, 90
 - jeans, 90
 - lingerie, 90
 - skating, 90
 - soccer, 90
 - streetraces, 90
 - sunglasses, 90
 - jeugd cultuur, 14, 91, 95, 143, 154
- urbanus, 91, 167 n. 11
- urbs, 167 n. 11
- utopie, 50
- Utrecht, 66
- Valve, 22, 126
- Varèse, Edgard, 103
- veiligheid, 13, 28, 34, 35, 38, 40, 47, 57, 60, 160
- Velvet-Strike, 69, 70, 165 n. 43
- Verenigde Naties, 41, 94
- Verenigde Staten, 11, 14, 19, 33, 36, 44, 48, 54, 60, 69, 71–73, 91, 93, 97, 105, 140, 141, 164 n. 26, 169 n. 16
- verkoper, 40
- verleiding, 109, 111, 143
- Verlichting, 31
- vervuiling, 83, 159
- verzet, 14, 64–73, 165 n. 40, 165 n. 43
- videosurveillance, 57
- Vietnam, 21, 22
- Virilio, Paul, 152, 172 n. 47
- virtueel
 - activiteit, 20
 - buurt, 148
 - container, 56
 - controle, 39
 - domein, 65, 69
 - gemeenschap, 68, 148
 - omgeving, 10–12, 14, 15, 24, 25, 30, 69, 70–73, 123, 142, 145, 148, 150, 155, 160
 - platform, 123
 - representatie, 38
 - ruimte, 14, 20, 33, 37, 57, 65, 69, 74, 136, 138, 142, 143, 146, 156
 - slagveld, 124
 - stedelijkheid, 13
 - veiling, 40
 - wereld, 14, 20, 26, 27, 37, 71, 123, 139–144, 155
 - werkelijkheid, 20, 23, 33, 40–42, 62, 65, 68, 69, 75, 139
- virus, 110
- vlooiemarkt, 39
- vluchtlijn, 14, 99, 104
- waarheid, 34, 74
- Wall Street, 145
- Walt Disney Company, 67
- Wardynski, E. Casey, 37
- web, 62, 138, 148
- Webb, Mike, 81
- Weber, Wilhelm, 99
- Weeber, Carel, 133, 134
- Wikipedia, 127
- Wiley, 111, 112
- Williams, Hype, 95
- Williams, Pharrell, 94
- Wilde, Oscar, 166 n. 51
- winkelcentrum, 44, 48
- Wolfenstein 3D, 125
- World of Warcraft, 10, 123, 141, 148, 154, 160
- WTO, 165 n. 38
- Xenakis, Yannis, 50
- Yes Men, The, 165 n. 38
- Zain, Bilal, 74

Index

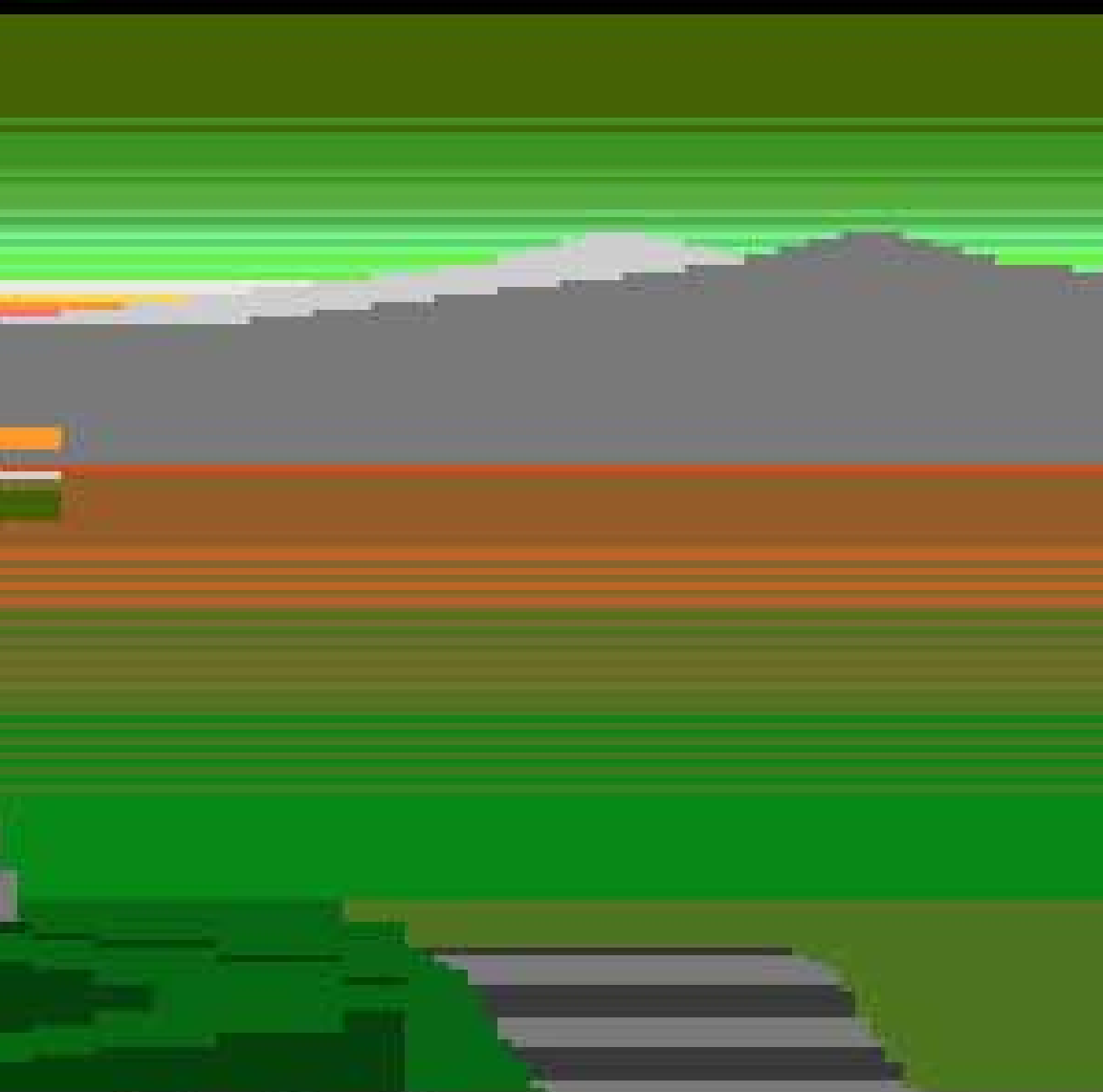
Zekistan, 28, 72
zelfervaring, 30, 39, 42, 73, 155, 156
ziekenhuis, 9, 31, 35, 44, 46, 48, 51, 54, 55, 156
Žižek, Slavoj, 23, 119, 171 n. 42
Zuid-Korea, 141, 146

KUMA WAR



REAL WAR NEWS. REAL WAR GAMES





Het trainingssysteem 'EST 2000'. De training kan worden uitgevoerd met verschillende wapens, zoals pistolen, (machine)geweren, antitankgeschut en bazooka's.





COMMERCIALS:

All the latest FSW commercials are now online.



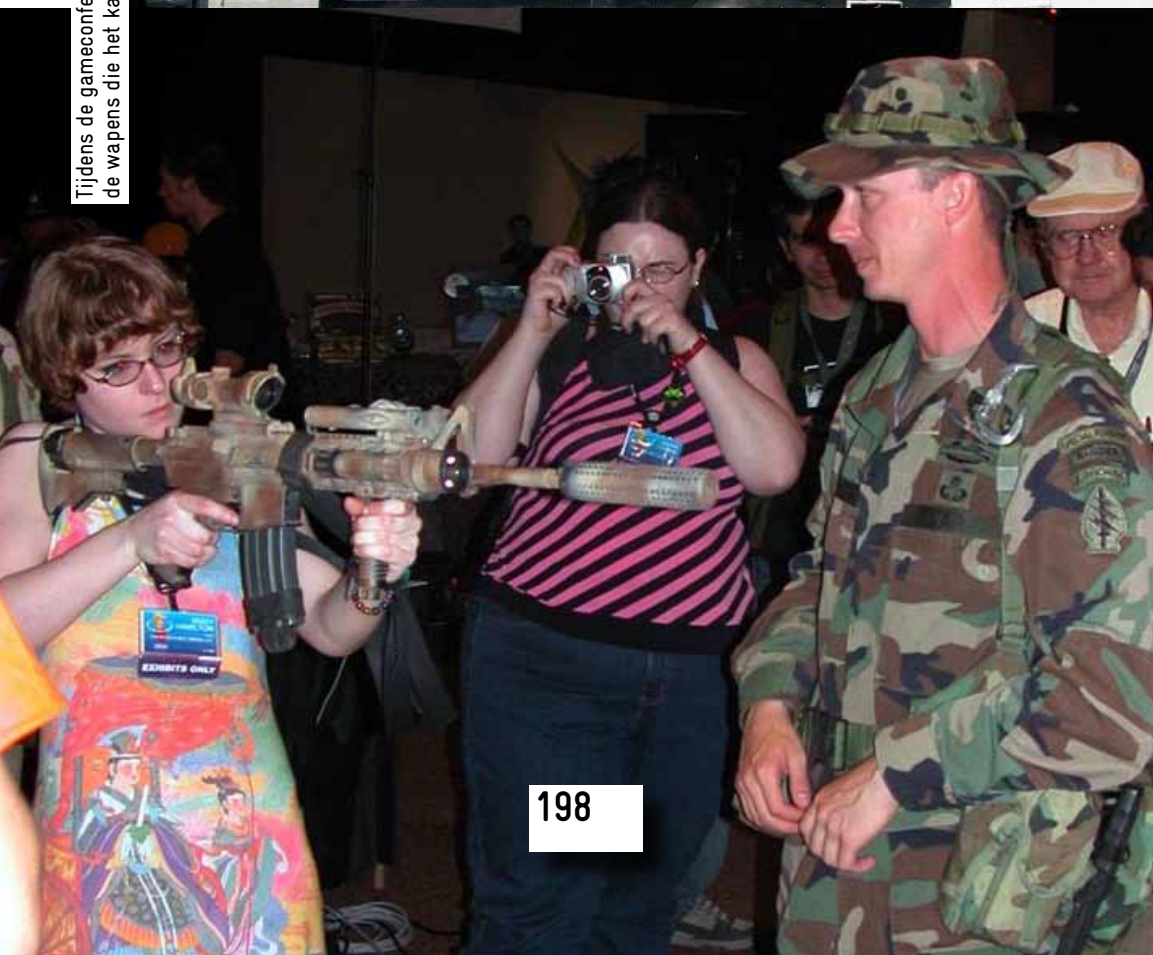
NEW TRAILER:

Watch the latest Full Spectrum Warrior trailer.



PLAYBOOK:

Learn urban combat techniques.



PC CD-ROM 199

FULL SPECTRUM WARRIOR™



Cover 'Full Spectrum Warrior', p. 27-30



6+
TM
pegi.info


PANDEMIC


THQ

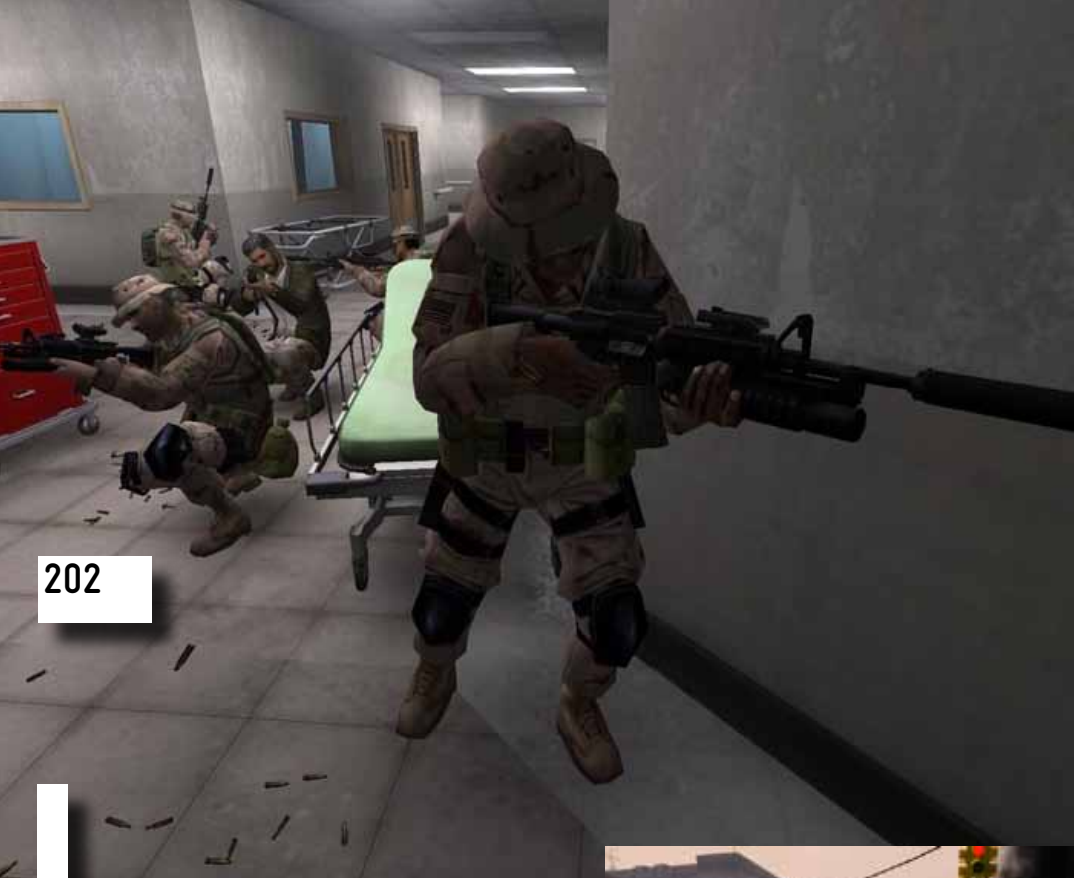




Screenshot 'Basic Rifle Marksmanship' uit 'America's Army', p. 30-32

De simulatie 'Mission Rehearsal Exercise' (2001). Hierin gaan aspirant-soldaten op een missie naar een stad in Bosnië. Er wordt een gekromd scherm gebruikt van 3 bij 10 meter dat rondom de spelers is opgetrokken.

202



Plattegrond 'Special Forces Dockside Eastern Approach' uit 'America's Army', p. 37-39

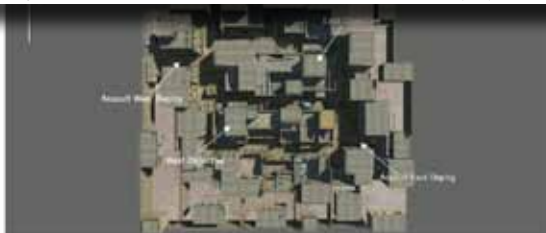


SF Dockside Eastern Approach

Following reports from a source, a set of coordinates is being transmitted to the 1st SFG, 75th Airborne, currently positioned at the coordinates. Friendly forces are ordered to secure the area and ensure the coordinates are not compromised. The mission is to reach the site due to a major breach of the area that is expected to occur within the hour. It is feared that enemy forces will attempt to use the breach to infiltrate the area and they can be intercepted.



Plattegrond 'Urban Assault West' uit 'America's Army', p. 37-39



Urban Assault West

A collision course was traced and the cargo was stolen. It has been confirmed that the insurgents and the cargo are based in a residential area of the city. Due to the dense urban nature of the area it will be necessary to use a house by house assault on foot. A squad from the 1st SFG, 75th Airborne, must conduct an assault to take and hold objectives along ALPAC and BRAN. Once objectives are captured wait for arrival of friendly reinforcements to transport cargo.



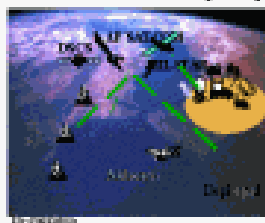


An integrated, interoperable worldwide network of information technology products and management services that processes and moves information.

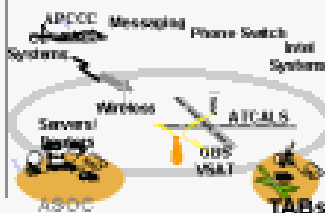
203



OUTSIDE THE GATE (DII)



INSIDE THE GATE (BII)



LAST 400 FEET



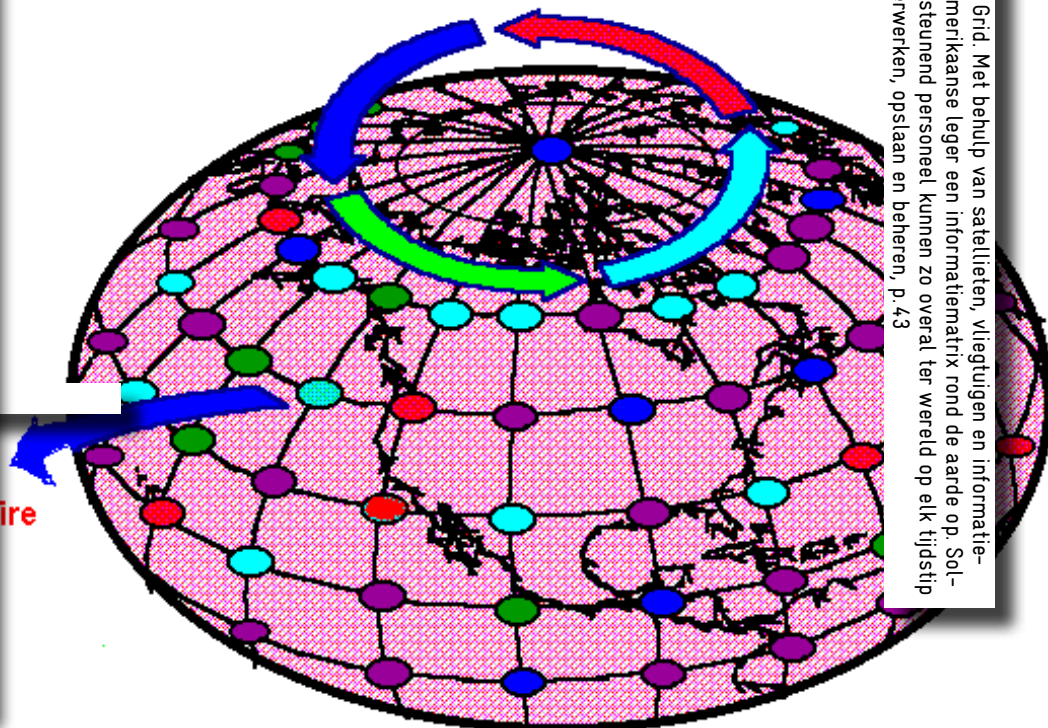
INFO APPLIANCES



Integrity - Service - Excellence

16

Kind Good but Filter Out Bad !



Het Global Information Grid. Met behulp van satellieten, vliegtuigen en informatie-technologie trekt het Amerikaanse Leger een informatiematrix rond de aarde op. Soldaten, politici en ondersteunend personeel kunnen zo overal ter wereld op elk tijdstip informatie inwinnen, verwerken, opslaan en beheren, p.43

Toezichtcamera, p. 42-44, 57, 60

De Steadicopter is een onbemande helikopter die is ontwikkeld door het Israëlische bedrijf Steadicopter. De helikopter biedt verschillende mogelijkheden: bewaking, verkeerscontrole, fotografie in moeilijk te bereiken gebieden en immigratiecontrole.



EP-3E spionage vliegtuig

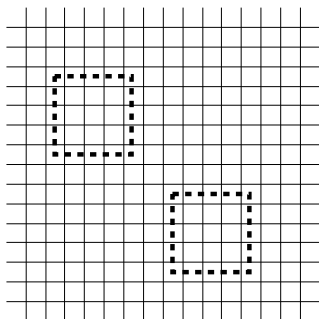
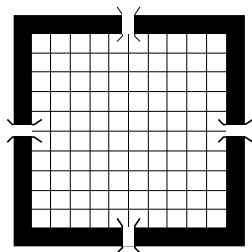
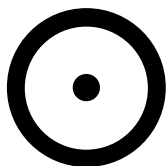


Guardian CL-327 toezichtrobot



Geweer en pistoolschotdetector



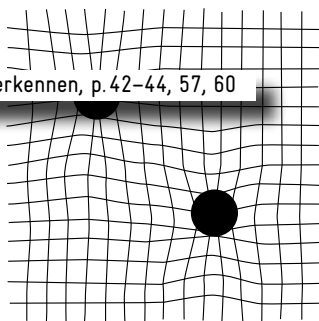
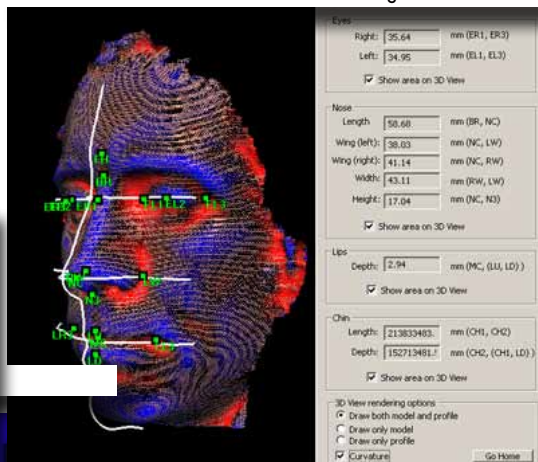


PANOPTICON

URBAN CONTAINER

E-CITY

Aurora 3D. Software waarmee camera's gezichten kunnen herkennen, p.42-44, 57, 60



NODAL URBANISM

'Multipurpose Security and Surveillance Mission Platform' is een vliegende robot waarmee doelen kunnen worden vernietigd zonder het leven van een menselijke piloot in gevaar te brengen.

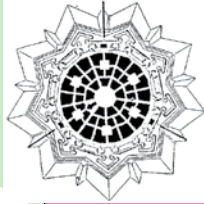


Iriscans, p.42-44, 57, 60

OMMUURDE STAD COMPANY TOWN

206

Palmanova,
Savorgano, Lorini &
Scamozzi,
Italië (1593)



Pullman Town,
Chicago (1880)



Freedom Ship,
Norman Nixon,
(2010)



Kantoren
Restaurants
Hotel Ziek
Snelweg
Universiteit
Theater Kapper
School Park
Zwembad
Kinderdagverb
Kerk Post
Concertzaal
Geluids
Golf Park

Congestion Charge Zone,
Londen (2003)



Nederlands paviljoen EXPO2000,
MVRDV,
Hannover, Duitsland (2000)



City Walk,
The Jerde Partnership,
Los Angeles, USA (1993)



West Edmonton Mall
Alberta, Canada (1981)

THEMATISCHE STAD

E-CITY

HYBRIDE GEBOUWEN



Chicago Temple Building,
Holabird & Roche,
Chicago (1924)

ditorium Building,
ler & Sullivan,
icago (1890)



Rockefeller Center,
Corbett, Harrison & Hood,
New York (1932)

207



New York Hospital,
Coolidge, Shepley,
Richardson & Abbott,
New York (1932)



Dhahran,
Saudi Arabia (1935)

COMPOUND



Marina City,
Bertrand Goldberg,
Chicago (1964)



Unité d'Habitation,
Le Corbusier,
Marseille (1952)

STAD IN EEN STAD





209



تحت الحصار

لعبة عربية ثلاثية الابعاد

210

'A bit like life really'

BBC News

الأكثر
انتشاراً

ما ستراه ليس وهما ... إنه الحقيقة

ملحمة انسانية نضعها امانة بين يديك كي لا تنسى ... ارضك وجذورك

لعبت الحصار ولعبت الزمان لسمان ملوكيان إلهاماً منديا وبمطيان بمواهبه فوائين لتطير الملكية الفكرية في العالم

نم تطوير هذا المنتج في مصبرات شركة أفكار منديا - توزيع مار الفكر - دمشق

تأليف و إخراج رموان طلسويه

جميع الحقوق محفوظة

تحت الحصار

لعبة عربية ثلاثية الابعاد

211



'A bit like life realy'
BBC News

الأكثر انتشاراً

ما ستراه ليس وهما ... إنه الحقيقة

ملحمة انسانية نضعا امانة بين يديك كي لا تنسى... ارضك وجذورك

www.fikr.com

تمت الصغار ونعت الزملاء اسماان نظريان مملوكان لامكار حيدبا وبرمطيان بدمانية جوانين تطهير الماكبة الفكرية في النظام
لم تطوير هذا الملاح في مملوكان بشركة اكار حيدبا - اوريد مار الفكر - مصطف
تأليف و ادرار رموان طاعونه

www.afkarmedia.com

جميع الحقوق محفوظة

PC
CD
ROM

سليمان
13+





Screenshots 'Velvet-Strike', p.69-70, 165 n.43



Reclame voor wieloppen, p. 90

TEL: 323.889.4350 FAX: 323.889.4351
www.makaveliwheels.com

WHEEL MODELS: RAZOR, BLINK, VIPER, G3, GAME, MOGO, TRIUMPH 7, TRIUMPH 5, ZABOT, BLAZE, TWISTER, STD.

5" INCH LIP AVAILABLE IN SOME APPLICATIONS. DEALER INQUIRIES WELCOME.

Reclame van het kledingmerk South Pole met de leden van de hiphopgroep Mobb Deep als modellen. De reclame kondigt tegelijkertijd hun album 'Amerikaz Nightmare' aan.

MOBB DEEP

ALBUM IN STORES NOW!





216











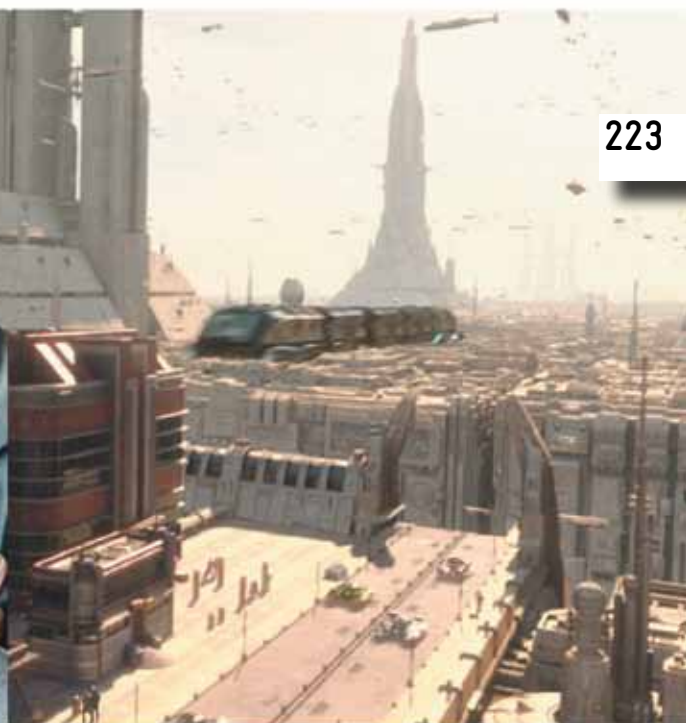
221





Flitsarchitect George Lucas (Soi-Fi), p. 123





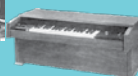
223



1990



1951



225

ELLO?

1857



1898





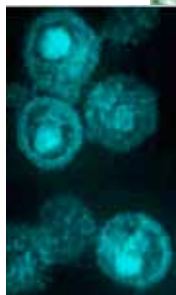
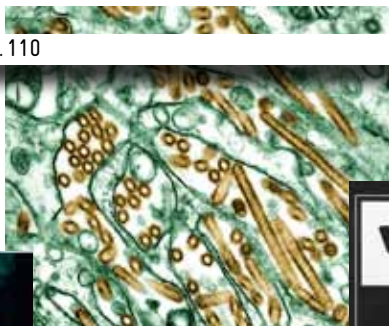
D.A.U.I.S
L.T.U.E



Afrofuturisme (Miles Davis, Sun Ra, Parliament, GZA/Genius, Parliament, Underground Resistance, Bad Company), p. 103-106

226





RNA

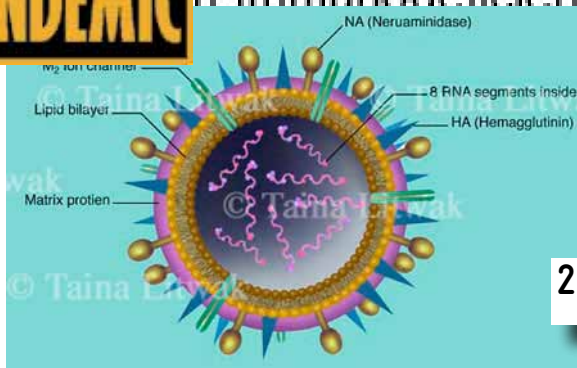
capsid

Viral envelope

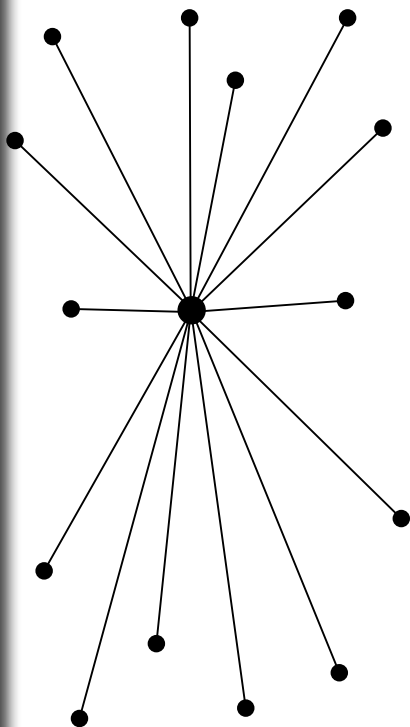
Viral proteins



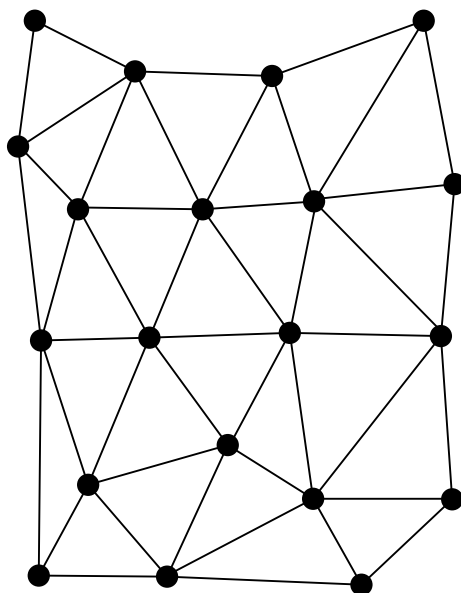
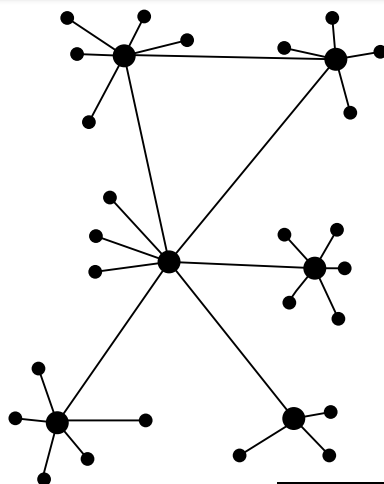
Struc... PANDEMIC... Immunodeficiency Virus (HIV)



Centraal netwerk, p. 131



Decentraal netwerk, p. 132

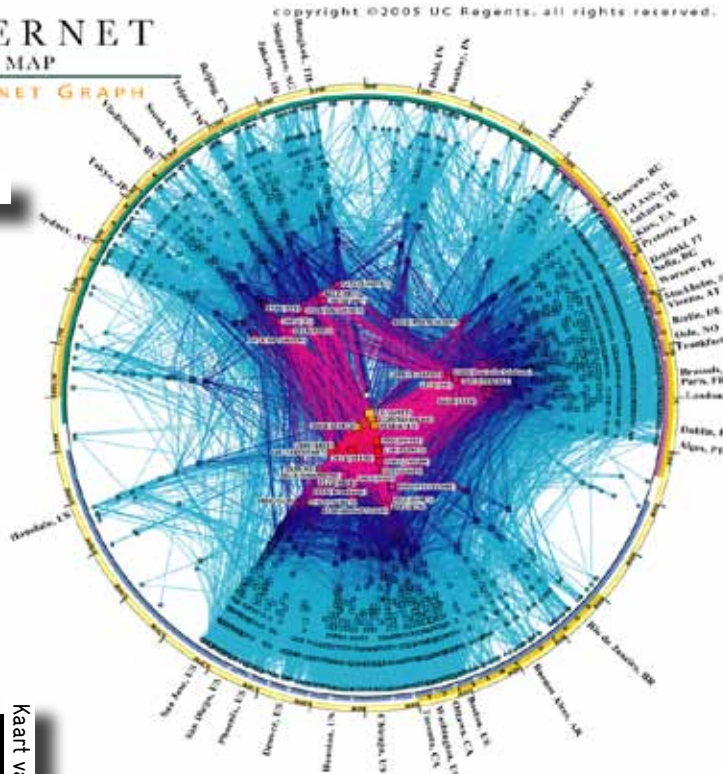


Gedistribueerd netwerk, p. 132



IPv4 INTERNET TOPOLOGY MAP AS-level INTERNET GRAPH

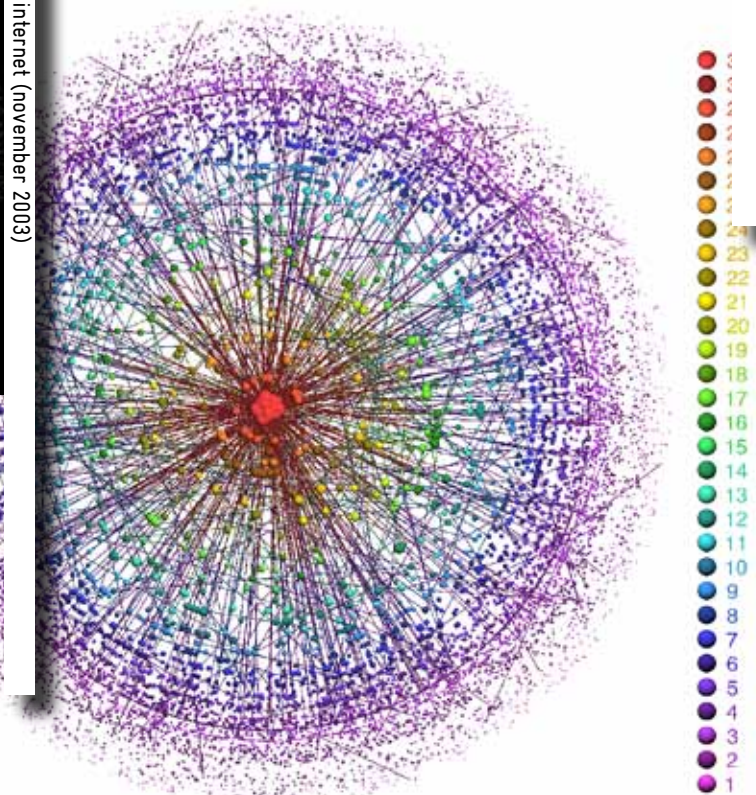
copyright ©2005 UC Regents. all rights reserved.



Het DIMES project van de Tel Aviv Universiteit in Israël. In het project wordt de structuur en de topologie van het internet onderzocht.

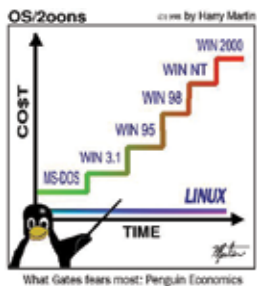
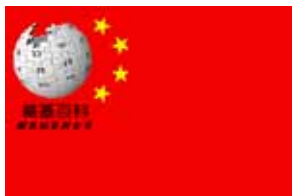


Kaart van het internet (november 2003)





Open Source, p. 127-129



230



QUAKE



Tom Clancy's
RAINBOW SIX

**ACTION
QUAKE2**

H A L F - L I F E



H A L F - L I F E 2

STEAM™



COUNTERSTRIKE

232



'Counterstrike': wapens naar keuze

'Counterstrike': teams naar keuze

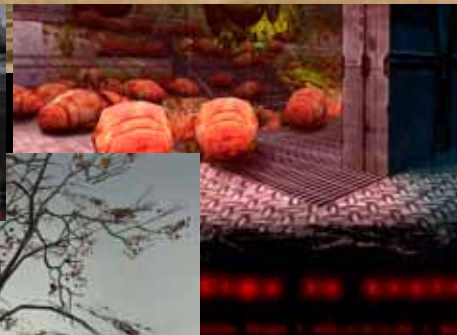




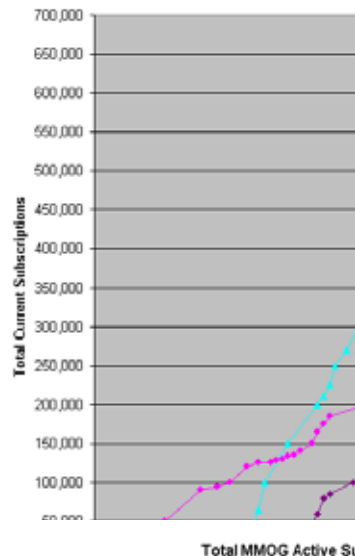
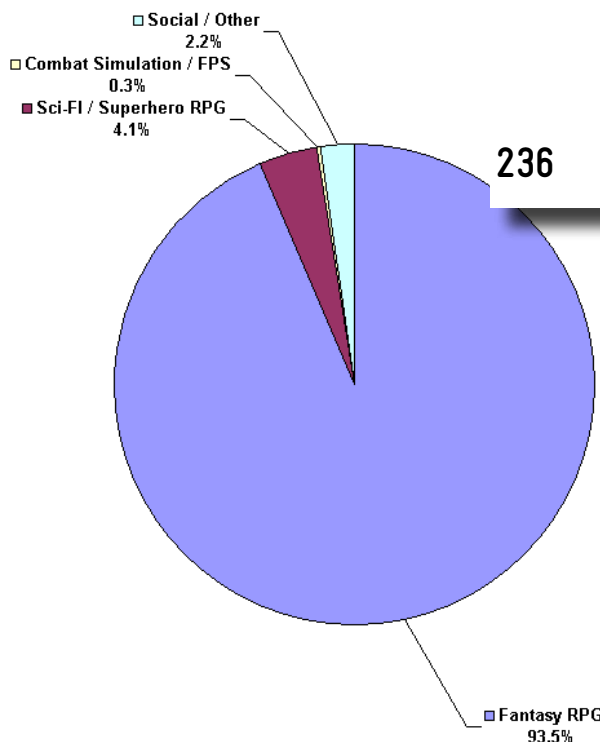
'Counterstrike' MOD's (Adrenaline Gamer, Battle Ground, Alienswarm Infested, Code-
name Gordon, Gary's Mod, The Trenches, Red Orchestra, Natural Selection, Brainbread
Minerva, Ragdoll Kungfu, Earth Special Forces, Dystopia), p. 124-127



235

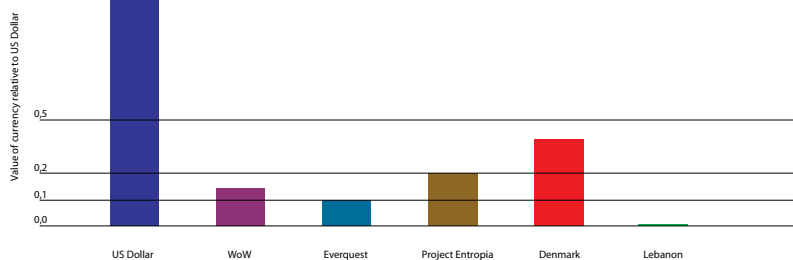
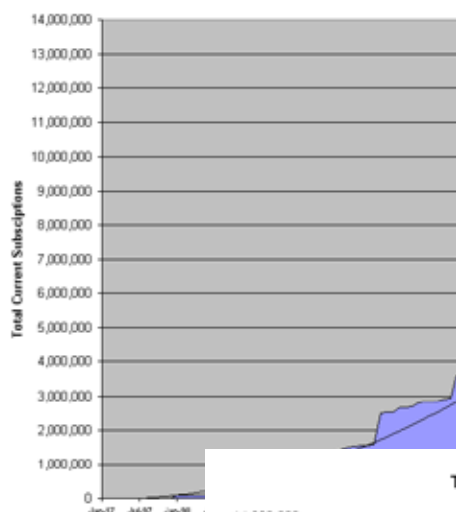
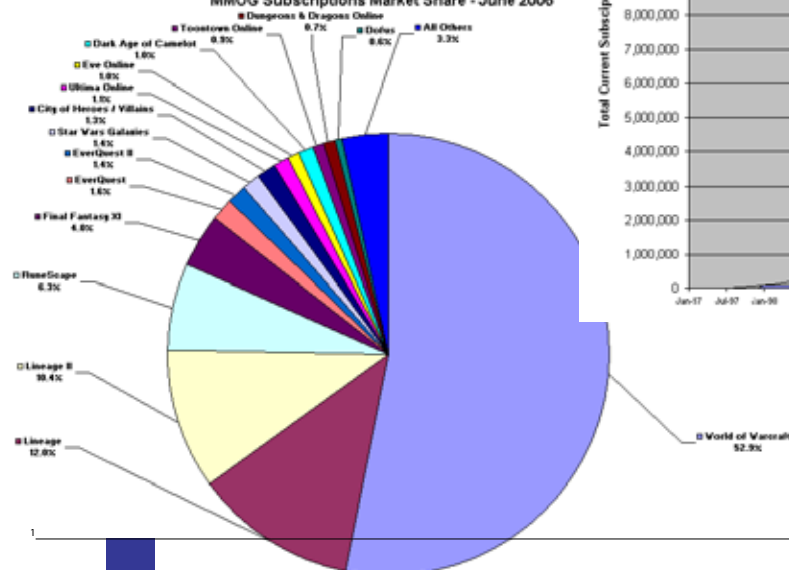


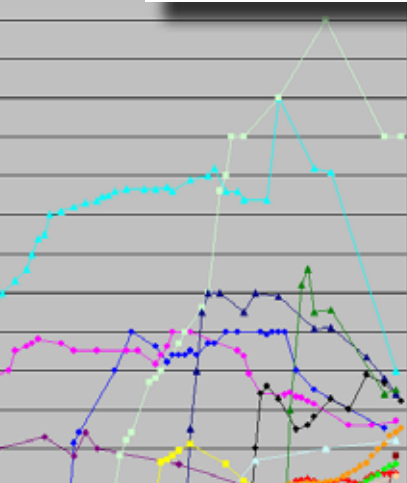
MMOG Subscriptions Market Share By Genre - June 2006



Total MMOG Active S

MMOG Subscriptions Market Share - June 2006



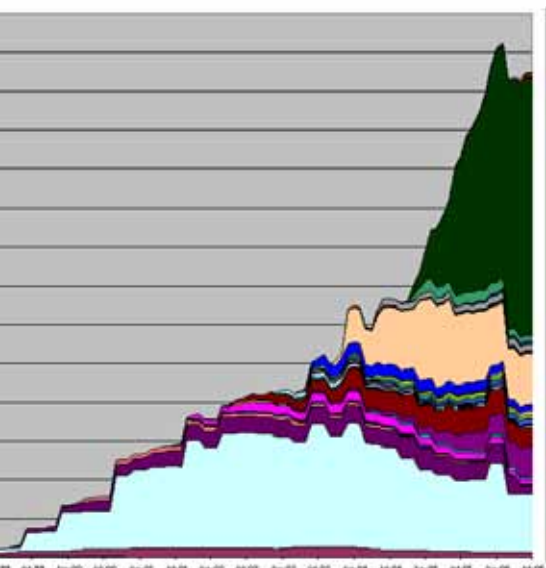


subscriptions

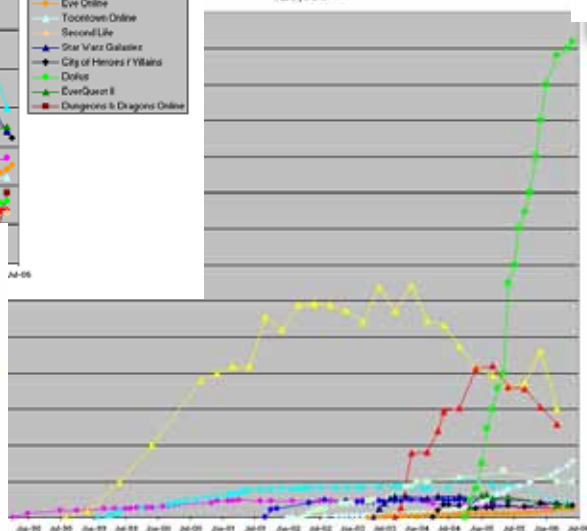
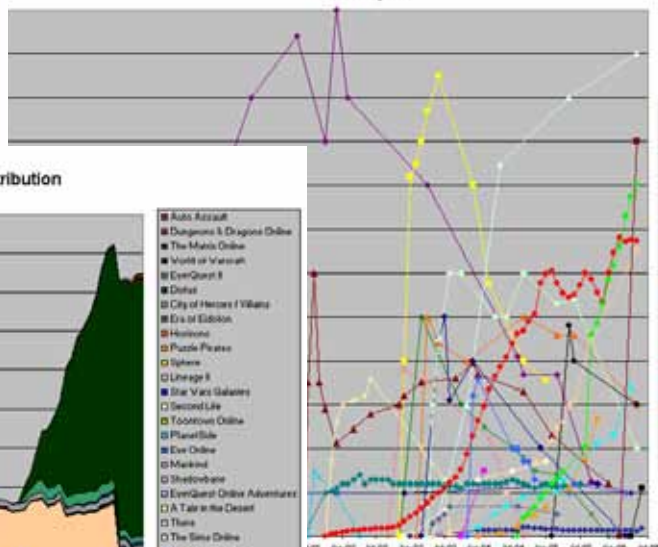
Jul-06



Total MMOG Active Subscriptions - Absolute Contribution

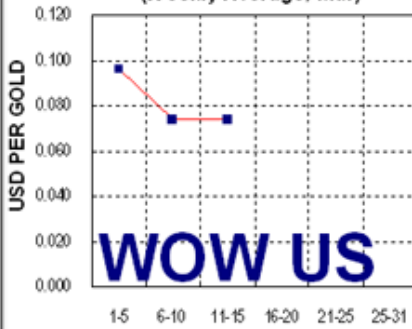
IOG Active Subscriptions 21.0
120,000+

237

MMOG Active Subscriptions 21.0
0 - 120,000



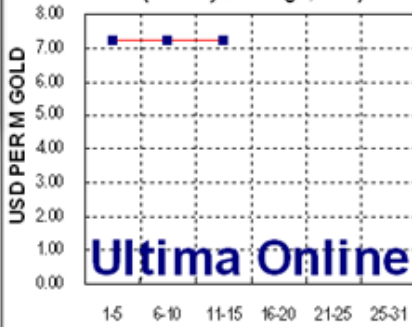
Exchange Rate of WOW Gold to USD
(Weekly Average, Mar)



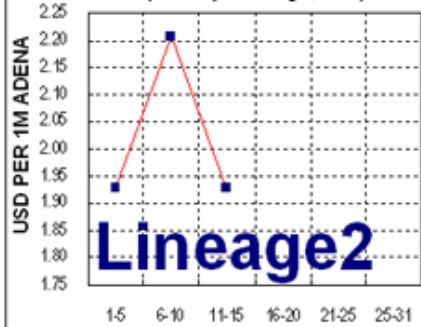
Exchange Rate of WOW Gold to USD
(Weekly Average, Mar)



Exchange Rate of Ultima Gold to USD
(Weekly Average, Mar)

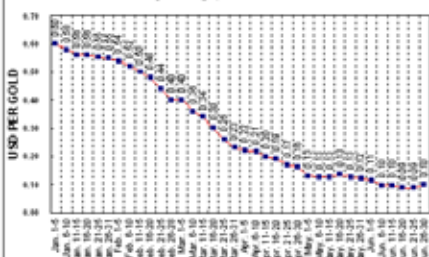


Exchange Rate of L2 Adena to USD
(Weekly Average, Mar)





Trend of Exchange Rates of WDWGOLD to USD
Weekly Average, The First Half of 2005



30 Day Gold

February 10, 2006 to March 17, 2006

HIGH \$568.60 on Mar 03, 2006 LOW \$535.60 on Mar 10, 2006

— NY Close
■ London AM
■ London PM



Star Wars Galaxies SWG Kettemoor Rebel/Imperial Faction (Item 826086089 and time Feb-24 - Microsoft Internet Explorer)

Destand Boverken Beeld Favorieten Extra Help

Vorige Zoeken Favorieten

Address http://cgi.ebay.com/Star-Wars-Galaxies-SWG-Kettemoor-Rebel-Imperial-Faction_W0QQitemZ826086089QcategoryZ4596QrdZ1QcmdZViewItem

Google acousmatic listening Search 4957 blocked Check Autolink Options acousmatic listening

home pay register sign in site map

Buy Sell My eBay Community Help

Start new search Search

Advanced Search

Back to list of items Listed in category Video Games > Internet Games > Other

Star Wars Galaxies SWG Kettemoor Rebel/Imperial Faction Item number: 826086089

Seller of this item? Sign in for your status. Watch this item in My eBay | Email to a friend

Starting bid: US \$9.99 Place Bid >

Buy it Now price: US \$9.99 Buy It Now > (immediate payment required)

Time left: 2 hours 42 mins 7-day listing, Ends Feb-24-06 11:05:29 PST

Start time: Feb-17-05 11:05:29 PST

History: 0 bids

Item location: internet Turkey

Ships to: Worldwide

Shipping costs: FREE - Other (see description) Other shipping services available

Shipping payment details and return policy

Seller information

alvordand1 (254 ★)

Feedback Score: 264 Positive Feedback: 100% Member since Aug-03-05 in Turkey

Read feedback comments Add to Favorite Sellers Ask seller a question View seller's other items

PayPal Free PayPal Buyer Protection See eligibility

STAR WARS GALAXIES 12,000 FACTION POINT

Larger Picture

